

1. Introducció:

Arribem ja a la tercera part del treball. Aquesta part consta d'entrevistes fetes a 6 professionals (coloristes, animadors, Visual Development Artists, entre d'altres) del món de l'animació la majoria nacionals, excepte les dues noies, la Florence Henrard nascuda a Bèlgica i la Elsa Chang de Burbank, Califòrnia, Estats Units, i l'Alfonso Salazar que tot i ser espanyol actualment es troba treballant a Singapur. En aquesta part no sol hi ha les entrevistes sinó també les conclusions, en general, sobre les respostes dels entrevistats, i una mica d'ampliació en alguns temes com l'estat de l'animació actual o els festivals d'animació. Les entrevistes les vaig fer pensant en què m'interessaria saber sobre aquest món i sobre les professions relacionades amb l'animació, la Cristina i el Santi em van acabar de donar alguns consells per acabar d'arrodonir-les. Podrem veure que algunes d'elles tenen preguntes diferents a les altres, això és degut a què abans d'enviar l'entrevista per correu electrònic (totes les entrevistes s'han efectuat així) ja sabia qui me la respondria i vaig dedicar una mica de temps a buscar per Internet una mica d'informació sobre ells per tal de que a part de les preguntes bàsiques els pogués preguntar alguna coseta més que tingués a veure amb els seus projectes, estudis... L'entrevista que sol tenia les preguntes bàsiques la vagi enviar al Santi, i ell, com a professor de l'Escola Joso (Barcelona-Sabadell); una escola especialitzada on pots estudiar Còmic, Animació 3D, Art Gràfic, Aerografia...; tenia contacte amb alguns professionals que es dedicaven al món de l'animació ja que havien estudiat a la Joso, els va enviar l'entrevista i gràcies a això en vaig aconseguir unes quantes de gran valor. La meua tieta em va fer pensar en la Florence, que freqüenta sovint el festival lleidatà d'animació anomenat Animac, vaig buscar per Internet a veure si trobava algun lloc on pogués contactar amb ella i vaig trobar la seva pàgina web, on hi havia el correu, d'aquesta manera va accedir a fer l'entrevista. Va ser semblant en el cas d'en Carles Porta, animador lleidatà que s'ocupa de les portades de l'Animac (festival d'animació també lleidatà) i que vaig conèixer gràcies a la Cristina. Entre els professionals relacionats amb la Joso, un d'ells havia estat treballant en la sèrie Khuda Yana, i al buscar imatges sobre la sèrie vaig trobar l'Alfonso Salazar que havia fet alguns dels fons que apareixien en la sèrie, afortunadament vaig trobar el seu blog i vaig poder contactar amb ell, el qual molt amablement va accedir també a respondre les preguntes de l'entrevista. El Santi em va passar el blog d'en Bobby Pontillas(molt interessant) que va estar entrenant als estudis

Disney i actualment treballa allà; un dia mirant el blog vaig veure que compartia treballs dels que havien estat els seus companys d'entrenament a Disney i vaig aprofitar per mirar els blogs, entre aquells artistes hi havia la Elsa Chang, amb la qual vaig poder contactar per correu electrònic i que també va accedir a fer l'entrevista.

Les entrevistes han quedat ordenades per ordre de rebuda, les primeres que em van contestar són les primeres entrevistes que es veuen en el treball.

Hi ha un petit apartat sobre la visita a Studio Grangel (Barcelona) feta el 25 d'Octubre de 2013, vaig poder trobar informació sobre aquest estudi gràcies a una de les respostes de l'Alfonso Salazar, on a la pregunta de a qui admires del món de l'animació va respondre Carlos Grangel, vaig sentir curiositat al veure que aquest estudi havia fet els dissenys dels personatges de bastantes pel·lícules de Dreamworks i la de “La Nòvia Cadàver” d'en Tim Burton, i vaig contactar amb ells per a entrevistar-los, però degut a que estan treballant amb dos projectes no tenien temps per a respondre l'entrevista, així que em van oferir anar a visitar l'estudi el 25 d'Octubre a Barcelona i dedicar-me una hora per ensenyar-me on treballen. Va ser una gran experiència!

2.1. ENTREVISTA A FRAN VÁZQUEZ



Il·lustració de Fran Vázquez colorista de 26 anys.

“Soy Fran Vázquez, exalumno de la Escola Joso. Trabajo como colorista freelance, que es una forma muy chula de decir que eres autónomo y pintas dibujos. He trabajado como becario en BRB Internacional pintando fondos de una serie que no se llegó a emitir (Khuda Yana), pintando algunos cómics y también pintando fondos para un cortometraje de animación llamado 'À la derive'. No se puede decir que haya tenido una carrera meteórica pero esto es más una cursa de resistencia más que de velocidad.”



1.-Qué es para ti la animación?

“Principalmente, una disciplina dentro de las artes plásticas. En un sentido más abstracto, una manera de ampliar el dibujo y la pintura dotando a las composiciones de vida y movimiento, ideal para poder hacer cine saltándose las limitaciones del mundo físico.”

2.- Cuándo supiste que a qué lo que te querías dedicar era a esto?

“Desde pequeño he disfrutado dibujando pero no fue hasta los 18 que no me di cuenta que podía intentar ganarme la vida en este mundo.”

3.- Qué es lo que más te gusta de tu trabajo?

“La creatividad y la sensación de estar haciendo algo que los demás podrán disfrutar. Por no mencionar el hecho de que a cada trabajo que realizas mejoras como profesional.”

4.- Qué es lo que menos te gusta de tu trabajo?

“Esos días en los que te toca pintar el fondo más aburrido de todo el proyecto, en los que no puedes explayarte y entras en un proceso casi mecánico de coloreado bastante tedioso.”

5.- Cual es tu día a día en tu trabajo? En qué consiste tu trabajo?

“Empezando por la segunda parte de la pregunta, mi trabajo consiste en colorear los fondos de un cortometraje de animación, o sea, el espacio donde se desarrolla la acción. Me despierto temprano para aprovechar la luz del día, abro la carpeta de la secuencia que se me ha asignado y cojo un fondo. Abro el archivo con Photoshop y lo coloreo según las directrices del director y del director de arte, dedicando especial atención al raccord y a las anotaciones de guión (secuencia de día o de noche, verano o invierno, etc).”

6.- En tus colaboraciones y cuando has trabajado en equipo cómo es el echo de trabajar de manera tan coordinada?

“Al principio puede estresar un poco el hecho de tener que cumplir con las fechas de entregas pero en el fondo es agradable trabajar de manera conjunta y ver lo que se llega a conseguir si las personas se organizan.”

7.- Cuales son las ventajas y desventajas de trabajar independientemente. Es difícil trabajar para uno mismo?

“Es muy difícil trabajar para uno mismo, o al menos a mi me lo parece. Es muy fácil dormirse en los laureles y no avanzar. El lado bueno es que si te sabes organizar y tienes disciplina, dispones de una libertad que no se suele dar en muchos trabajos. Por ejemplo, si rindes más de noche que de día, trabajar para ti te permite poder “fichar” a las nueve de la noche sin que el jefe te eche bronca por llegar tarde.”

8.- Qué método de trabajo prefieres, tradicional, digital o una mezcla de ambos?

“Para dibujar, siempre lápiz y papel. Para colorear, Photoshop.”

9.- En los proyectos en los que has trabajado con que problemas te has encontrado?

“De momento pocos, no poder conseguir el estilo que te piden (es bastante frustrante) y cambios que te piden de un día para otro aunque estés de vacaciones en la playa, básicamente.”

10.- Estas trabajando en algún proyecto en la actualidad o tienes algo planeado para el futuro?

“Ahora mismo he coloreado un cómic de DC y estoy coloreando fondos para un cortometraje de animación.”

11.- Cual dirías que es el estado actual de la animación/ diseño y producción de videojuegos en este país? Os veis afectados por la crisis?

“A mi parecer, creo que todos los sectores están afectados por la crisis. En el caso de la animación y los videojuegos en España podría decirse que la crisis es más cultural que económica. Lamentablemente este es un país que no apuesta por la creatividad y se arriesga poco a la hora de producir material audiovisual.”

12.- Cual dirías que es la situación actual de las mujeres en el mundo de la animación y el diseño y producción de videojuegos?

“Me aventuro a decir que buena, sino muy buena. Hay grandísimas artistas mujeres en la animación y cada vez tienen más peso en las grandes producciones, si miras los créditos de una película de PIXAR cada vez hay más mujeres.”

13.- Qué crees que pasará con la animación tradicional, continuará existiendo o desaparecerá a causa de los avances tecnológicos?

“La animación tradicional de hojas de papel y mesas de luz acabará siendo una rara avis, como el cine mudo o el cine en blanco y negro. Aunque más que desaparecer, evolucionará incorporando los nuevos mecanismos de los que se disponen. El caso del corto de Disney 'Paperman', es un cortometraje de animación tradicional

usando modelados 3D para agilizar el proceso y el resultado es magnífico.”

14.- Crees que se hacen suficientes festivales o convenciones de animación/ videojuegos? Qué es lo que más te gusta de estos?

“No demasiados, la verdad, y además tienen una repercusión bastante floja. Lo bueno que tienen es que te permiten ver aspectos de la animación que se desconocen de otra forma, exposiciones, clases maestras, conferencias, sin olvidar de la posibilidad que hay de disfrutar de proyecciones de películas que de otra forma no pasaría por el cine.”

15.- Qué estudiaste para llegar a ser lo que eres?

“Entré en la Escola Joso a hacer un curso de cómic y otro de ilustración infantil, luego realicé en la misma escuela el curso de Art Gráfico de cuatro años.”

16.- Crees que la animación o los videojuegos van dirigidos a un público específico?

“La animación o los videojuegos en general los puede disfrutar cualquier persona, no están delimitados a un espectro de la sociedad (jóvenes, ancianos, abogados, futbolistas), ahora bien, juegos como el Call of Duty o series como Dragon Ball van dirigidos a un target específico, aunque eso no quiera decir que un abuelo de murcia no pueda ser fan de Yamcha y Goku.”

17.- Qué te inspiraba cuando eras joven? I ahora?

“De pequeño estaba loco por Dragon Ball y los coches, siempre dibujaba coches o gente que se daba de tortas. Ahora sigo dibujando coches, gente que se da de tortas pero he añadido robots y monstruos de fantasía a la ecuación, no sé si Magic y Pokémon habrán tenido alguna influencia.”

18.- Hay algún profesional al cual admires?

“Demasiados! Brad Bird (director de Los Increíbles), Sunichiro Watanabe (Cowboy Bebop y Samurai Champloo), Hayao Miyazaki, Simon Bisley (dibujante de Lobo), Bruce Timm (Batman Animated Series) y la lista sigue y sigue.”

19.- Cuales crees que son las cualidades más importantes para dedicarse a tu profesión?

“Disciplina, capacidad autocrítica, humildad, tener los pies en el suelo y lo más

importante, que disfrutes dibujando.”

20.- Qué consejos darías a los jóvenes que quieren dedicarse a esta industria?

“Que le pongan ganas, que intenten siempre mejorar aceptando las críticas en lugar de tomárselas como algo ofensivo o personal.”

2.2. ENTREVISTA A JOSE LUIS LOSILLA



Il·lustracions de Jose Luis Losilla (de dalt a baix, d'esquerra a dreta: Il·lustració de Los Angeles el 1953, Il·lustració pel llargmetratge de Loco Motion Pictures per a TV3 "Talma i el mite d'Agharta", vista de Londres el 1932)

En Jose Luis Losilla (49 anys) és professor d'animació a l'Escola Josó desde 1990, a part de professor també és Dibuxant, Il·lustrador, Animador, i Director d'Art. En el seu blog podem veure molts dels seus treballs: joseluislosilla.blogspot.com.es.

1.- Qué es para ti la animación?

"Una forma de expresión artística."

2.- Cuando supiste que a qué lo que te querías dedicar era a esto?

"Desde siempre."

3.- Qué es lo que más te gusta de tu trabajo?

“Crear personajes, situaciones, ambientaciones en definitiva: el trabajo creativo.”

4.- Qué es lo que menos te gusta de tu trabajo?

“El aspecto comercial.”

5.- Cual es tu día a día en tu trabajo? En qué consiste tu trabajo?

“Buscar ideas y desarrollarlas con la escritura, el dibujo y el color.”

6.- En tus colaboraciones y cuando has trabajado en equipo cómo es el echo de trabajar de manera tan coordinada?

“Cada persona cumple una función establecida de antemano según su preparación.”

7.- Cuales son las ventajas y desventajas de trabajar independientemente. Es difícil trabajar para uno mismo?

“Ventajas: libertad de movimiento e improvisación. Desventajas: no todos los proyectos se acaban realizando.”

8.- Qué método de trabajo prefieres, tradicional, digital o una mezcla de ambos?

“En el fondo es lo mismo, lo que importa son las ideas y el conocimiento del oficio.”

9.- En los proyectos en los que has trabajado con que problemas te has encontrado?

“Egos superlativos.”

10.- Estas trabajando en algún proyecto en la actualidad o tienes algo planeado para el futuro?

“En proyectos ultrasecretos.”

11.- Cual dirías que es el estado actual de la animación/ diseño y producción de videojuegos en este país? Os veis afectados por la crisis?

“Evidentemente nos vemos afectados por la crisis y la falta de inversión.”

12.- Cual dirías que es la situación actual de las mujeres en el mundo de la animación y el diseño y producción de videojuegos?

“En el mundo de los videojuegos no sé, en animación no he visto nada raro al respecto.”

13.- Qué crees que pasará con la animación tradicional, continuará existiendo o desaparecerá a causa de los avances tecnológicos?

“Seguirá existiendo en proyectos más de autor, aunque la tendencia es mezclar las técnicas.”

14.- Crees que se hacen suficientes festivales o convenciones de animación/videojuegos? Qué es lo que más te gusta de estos?

“Si a la primera pregunta. Lo que más me gusta de estos es encontrarme con colegas dibujantes.”

15.- Qué estudiaste para llegar a ser lo que eres?

“Dibujar durante toda la vida y trabajar en los sitios de producción.”

16.- Crees que la animación o los videojuegos van dirigidos a un público específico?

“Algunos productos, sí.”

17.- Qué te inspiraba cuando eras joven? Y ahora?

“Antes y ahora: el trabajo de algunos autores.”

18.- Hay algún profesional al cual admires?

“Sin respuesta.”

19.- Cuales crees que son las cualidades más importantes para dedicarse a tu profesión?

“Ilusión, creatividad e imaginación, perseverancia y tenacidad.”

20.- Qué consejos darías a los jóvenes que quieren dedicarse a esta industria?

“Ilusión, creatividad e imaginación, perseverancia y tenacidad.”

2.3. ENTREVISTA A JAVIER BANDEIRA



En Javier Bandeira és un il·lustrador de 27 anys. En el seu blog podem veure molts dels seus treballs com a il·lustrador:

javierbandeira.blogspot.com.es



1.-Qué es para ti la animación?

“Una herramienta artística con la que contar historias, dar vida a seres inventados y generar mundos creados a partir de tu imaginación.”

2.- Cuándo supiste que te querías dedicar era a esto?

“Cuando vi “Dragon ball” por primera vez. Envidiaba ver a Son Goku hacer “Kame-Hames”, así que intente hacerlos yo también... tras una tarde de intentos fallidos y de provocarle a mi madre algun dolor de cabeza, pensé que ya que no podía hacerlos al menos podía crear un personaje que si lo hiciera. Así que me puse a dibujar y esa misma tarde descubrí que dibujar se me daba mejor y que además me encantaba. Desde ese momento no lo he dejado nunca.”

3.- Qué es lo que más te gusta de tu trabajo?

“El buen ambiente que suele generarse en las producciones y la suerte de conocer a gente con la que aprender y compartir conocimientos.”

4.- Qué es lo que menos te gusta de tu trabajo?

“Lo poco valorado que está aquí, en España.”

5.- Cual es tu día a día en tu trabajo? En qué consiste tu trabajo?

“A día de hoy me encargo del color que se verá en la serie. Pinto los fondos en los que se desarrollará la acción y me encargo de que ese color vaya acorde al momento del episodio.”

6.- En tus colaboraciones y cuando has trabajado en equipo cómo es el hecho de trabajar de manera tan coordinada?

“Una suerte. Permite que te centres en tu trabajo mientras confías en que el resto hará lo demás. Focalizas, aprendes mucho más y tu trabajo acaba siendo mejor.”

7.- Cuales son las ventajas y desventajas de trabajar independientemente. Es difícil trabajar para uno mismo?

“De ventajas hay muchas, como por ejemplo establecer tu propio horario o trabajar tranquilo desde tu propia casa, sin embargo también puede acarrear algunas desventajas, como la inestabilidad laboral y la falta de contacto con la gente, cosa que yo aprecio mucho.”

8.- Qué método de trabajo prefieres, tradicional, digital o una mezcla de ambos?

“Digital, aunque disfruto mucho de mezclar los 2 métodos.”

9.- En los proyectos en los que has trabajado con que problemas te has encontrado?

“El problema más común es la falta de tiempo, es un factor que te enseña a ser más productivo y rápido, pero que por otro lado desgasta bastante.”

10.- Estas trabajando en algún proyecto en la actualidad o tienes algo planeado para el futuro?

“Estoy planeando una serie de ilustraciones medievales para comenzar un proyecto ilustrado.”

11.- Cual dirías que es el estado actual de la animación/ diseño y producción de videojuegos en este país? Os veis afectados por la crisis?

“Desde luego. La industria está cada vez más afectada y se hace más complicado mantenerse con trabajo. Aún así siempre se encuentran cosas si buscas bien.”

12.- Cual dirías que es la situación actual de las mujeres en el mundo de la animación y el diseño y producción de videojuegos?

“Es cierto que me he encontrado menos mujeres que hombres en la industria, de todos modos no creo que esa sea la tónica general, ya que solo tienes que mirarte los créditos de cualquier película de arte, por ejemplo de Disney y puedes encontrar muchas mujeres trabajando en esto.”

13.- Qué crees que pasará con la animación tradicional, continuará existiendo o desaparecerá a causa de los avances tecnológicos?

“En absoluto, creo que hay gente inteligente en la industria, y saben que la animación tradicional y las nuevas tecnologías son compatibles además de muy buenas aliadas, la mezcla genera animación de mayor calidad.”

14.- Crees que se hacen suficientes festivales o convenciones de animación/ videojuegos? Qué es lo que más te gusta de estos?

“A nivel mundial sí! Se hacen bastantes, en cuanto a España no suelen hacerse muchos.”

15.- Qué estudiaste para llegar a ser lo que eres?

“Ilustración básicamente.”

16.- Crees que la animación o los videojuegos van dirigidos a un público específico?

“Sí, aunque cada vez se extiende a más tipo de público.”

17.- Qué te inspiraba cuando eras joven? I ahora?

“El cómic y la animación japonesa.”

18.- Hay algún profesional al cual admires?

“Desde luego, muchísimos...”

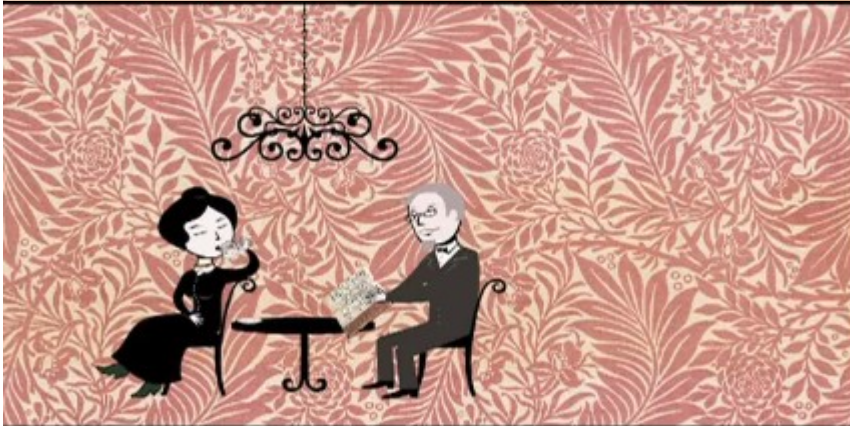
19.- Cuales crees que son las cualidades más importantes para dedicarse a tu profesión?

“Amar lo que haces y ser constante.”

20.- Qué consejos darías a los jóvenes que quieren dedicarse a esta industria?

“Que se dejen llevar por lo que les gusta, que disfruten haciendo lo que hacen y que no se dejen influenciar por la situación de crisis, eso solo mermará vuestro propósito. Es importante repetirse a veces aquello de “el que la sigue la consigue.”

2.5. ENTREVISTA A FLORENCE HENRARD



1. “Lili et le Loup” (1996) curt d'animació de Florence Henrard, 2. “100 Anys de l'Accés de les Dones a la Universitat” (2010) feina encomanada pel Centre Dolors Piera a Lleida, 3. Autorretrat de Florence Henrard.

Florence Henrard animadora Belga, que ha aconseguit diversos premis per alguns dels seus treballs com: “Sortie de Bain” 1994, “Lili et le Loup” 1996, “La Chanson de Satie” 2007 col·laborant amb Carles Porta, i per “100 ans d'accès aux femmes à l'Université Espagnole” el 2010. Té coneixement de programes com Flash, CalAction 2D, Freehand o Final Cut. A de més també és molt activa pel que fa als tallers. Per veure més dels seus treballs aquí hi ha la seva pàgina web: florencehenrard.com

1.- Qué es para ti la animación?

“La animación para mi, es un espacio de juego, de exploración y expresión, tanto al nivel de guión como visual.”

2.- Cuando supiste que lo que querías era convertirte en animador?

“Quise hacer animación cuando quise dirigir película. No tengo el temperamento como para dirigir actores, prefiero este trabajo artesanal y más solitario de la animación. Tenía 19 años.”

3.- Qué es lo que más te gusta de tu trabajo?

“Me gusta el ser actor sin ser en la luz de la cámara pero detrás. Me gusta crear un mundo por completo y decidir de todo hasta el más mínimo detalle (leo lo que acabo de escribir, y me parece friqui!). Me gusta la distancia que da la animación, respecto a la imagen real. La increíble libertad de este medio.”

4.- Qué es lo que menos te gusta de tu trabajo?

“Lo que menos me gusta, es la colosal carga de trabajo que requiere este medio. Pasar un año para realizar una historia de 3 o 4 minutos... Antes de tirar un proyecto adelante, vale la pena valorar si vale la pena contar esta historia en animación, o en un medio un pelín más rápido!”

5.- Cual es tu día a día en tu trabajo? En qué consiste tu trabajo como animadora?

“Cuando trabajaba de animadora cada día, en muñecos por ejemplo, pasaba las horas del día a hacer vivir unos muñecos durante 6 segundos, o 10. (En producciones muy refinadas, pueden necesitar 8 horas para 1 segundo de un personaje...).

Para dar una buena actuación (buena animación), tienes que fundirte en la emoción del personaje durante todo el tiempo que necesita, te hace unos días raros a veces!”

6.- En tus colaboraciones y cuando has trabajado en equipo cómo es el echo de trabajar de manera tan coordinada?

“La animación tiene un lado de mucha organización, y normalmente una persona se encarga de este aspecto. Es una persona clave de un equipo. Al trabajar sola, hay que ser a la vez animadora, directora y una secretaria super organizada.”

7.- Cuáles son las ventajas y desventajas de trabajar como animador independiente. Es difícil trabajar para uno mismo?

“Las desventajas son el tener que cambiar continuamente de gorra entre teléfonos, propuestas, presupuestos y citas... al final me daba cuenta que tenía muy poco tiempo para animar!

Pero al mismo tiempo, es como animadora independiente que he tenido la oportunidad de realizar un proyecto en forma de carta blanca para la asociación lleidatana “Dolors Piera”, para cual hice un corto de animación para conmemorar los 100 años del acceso de las mujeres a la universidad española.

Es difícil pero gratificante trabajar para uno mismo. Pero es importante rodearse de gente que también trabajan en el medio para continuamente ser estimulado, recibir reacciones sobre lo que hacemos y aprender cosas nuevas.”

8.- Qué método de trabajo prefieres, tradicional, digital o una mezcla de ambos?

“Prefiero una mezcla de ambos.”

9.- En las animaciones que has hecho con que problemas te has encontrado en plena producción?

“En plena producción, problemas realmente ningunos, a parte de no tener el tiempo de dormir! En técnica tradicional, con celuloideos pintados, paso que la pintura (hecha para pintar celuloideos) se escalaba y caía al secar... A parte de esto, hay que verificar muy bien su agenda, que un pequeño retraso más un pequeño retraso... se convierten en un retraso enorme.”

10.- Cuando trabajas en solitario en tus propias animaciones, las haces con guión, storyboard, con timing i haciendo hojas de exposición (X-Sheets), es decir, siguiendo todos los pasos o lo haces sobre la marcha?

“Guión sí, story-board y animática (los dibujos de story-board gravados con timing), pero no hoja de exposición.”

11.- Estas trabajando en algún proyecto en la actualidad o tienes algo planeado para el futuro?

“Ultimamente no he tenido tiempo, pero tengo un proyecto de corto que quiero volver a tomar.”

12.- Has podido practicar muchas distintas técnicas de animación con cual te quedarías a cual le tienes más aprecio o cariño, cual te gusta más?

“Para animar para otros, el muñeco es la técnica que más me ha convenido. Para mi misma, el cut-out digital, más ligero.”

13.- Cual dirías que es el estado actual de la animación?

“No me interesa mucho el mundo industrial de la animación, y no lo conozco muy bien, pero al nivel de cortos, veo mucha producción, (sobretudo por parte de los estudiantes).

Los cortos son visibles en la web, lo que no era el caso cuando yo era estudiante, era muy complicado ver un corto de animación, tenían muy poco tiempo de vida, y solo si estaban seleccionados en festivales.

Veo el estado de la animación dinámico por parte de los creadores.”

14.- Cual dirías que es la situación actual de las mujeres en el mundo de la animación?

“No tengo una visión general de las mujeres en animación. Sé que son minoritarias, pero no siempre tengo el reflejo de mirar el nombre del autor de la peli que estoy mirando.”

15.- Por qué crees que la animación no acaba de causar tanta impresión como el cine?

“No sé qué quieres decir con “causar tanta impresión”. Para mí, la animación causa impresión. La distancia que permite la animación, el simbolismo, permite ir hacia lo universal.

Una película impactante que me da la piel de gallina (de pato?) por ejemplo:
<http://vimeo.com/50531435>

16.- Crees que se hacen suficientes festivales o convenciones de animación? Qué es lo que más te gusta de estos?

“Creo que se hacen muchos. Lo que más me gusta de estos son los encuentros y las charlas. Es un trabajo en equipo, pero es una practica muy solitaria. Es un gran estímulo ver trabajos e intercambiar con otros creadores.”

17.- Crees que la animación va dirigida a un público específico?

“Para mí, la animación va dirigida a todos los públicos. La animación todavía sufre del prejuicio que esta dirigida al público infantil exclusivamente. Es un medio de comunicación. Y como todos los otros, puede comunicar para todas las personas.”

18.- Que crees que pasará con la animación tradicional, continuará existiendo o desaparecerá a causa de los avances tecnológicos?

“Creo que la animación tradicional seguirá viviendo, aunque un poco transformada. Cuando salió Toy Story en 1995, eramos estudiantes y pensabamos que el 2D tradicional estaba muerto. El 2D tradicional tembló, hasta Disney ha cerrado su departamento de dibujo animado. Pero la gente quiere ver películas dibujadas, dónde se siente la mano humana.

Un poco transformada porque hoy tenemos herramientas que permiten hacer cosas más rápidas o cosas inimaginables hace poco. Has visto “Ernest et Célestine”? Ha tenido mucho éxito aquí. Tiene pinta super tradicional y la animación lo es, pero ha pasado por tratamientos super tecnológicos por su acabado del estilo acuarela. Por cuestiones financieras no hubieran podido ni siquiera soñar con dar un estilo acuarela sin una trampa digital.”

19.- Que te inspiraba cuando eras joven? I ahora?

“De niña miraba mucho los "Shadocks", un dibujo sencillito a tope, y unas historias absurdas super cachondas. Estudiante, fui en festivales como el de Annecy, y me impactaron las pelis de Svankmajer (Les possibilités du dialogue), Michaëla Pavlatova (Reci reci reci)... autores que investigan en profundidad sobre la relaciones humanas. Mark Baker también.

Como estoy buscando maneras de animar con un maximum de placer y un mínimo de dolor, me interesan mucho las pelis en 2D digital, como Nina Paley, Phil Mulloy.”

20.- Hay algún animador/a al cual admires?

“Son más autores que animadores para mí, los que he citado arriba, y también David O'reilly.”

21.- Cuales crees que son las cualidades más importantes para ser animador?

“Para mí, es sentirse actor dentro.”

22.- Qué consejos darías a los jóvenes que quieren dedicarse a esta industria?

“Es un trabajo que se hace con pasión. Observar, dibujar y sentir en qué estilo se siente más a gusto.

Mirar los productos que se hacen y si un estudio específico le llama la atención, trabajar su estilo para poder interesarle.”

2.5. ENTREVISTA A ALFONSO SALAZAR



Color dels fons per a una sèrie de televisió al canal Cartoon Saloon, Kilkenny, Ireland.

L'Alfonso Salazar és un Visual Development Artist o Concept Artist.



Autoretrat d'Alfonso Salazar

1.-Qué es para ti la animación?

“Un medio creativo en el que muchas personas con habilidades artísticas diferentes se unen para contar historias de cualquier género, humor, aventura, terror, fantasía....”

2.- Cuándo supiste que te querías dedicar era a esto?

“Desde muy pequeño, cuando veía series o películas de animación, cuando leía cómics o cuando jugaba a videojuegos, esas eran las tres cosas que me apasionaban y en las que siempre quise trabajar.”

3.- Qué es lo que más te gusta de tu trabajo?

“Que puedo ir en pantalón corto y sandalias todos los días. Y que me paso el día dibujando y pintando.”

4.- Qué es lo que menos te gusta de tu trabajo?

“Que cuando una producción es muy larga, a veces te cansas de dibujar siempre los mismos entornos o personajes y estás deseando que se acabe.”

5.- Cual es tu día a día en tu trabajo? En qué consiste tu trabajo?

“Mi trabajo depende mucho del proyecto y las necesidades del estudio. Soy lo que fuera de España se llama Visual Development Artist o Concept Artist, que suena muy rimbombante y que en realidad es como un traductor visual: a mí me dan un guión escrito y me dicen, traduce esto a imágenes. Cómo son los personajes, los escenarios, los objetos, la iluminación, el color....luego estos dibujos se los dan a otras personas de otros departamentos para se basen en ellos, por ejemplo los modeladores o los iluminadores. La función de mi departamento es inspirar a los demás. A mí me suelen encargar el color, lo que es una gozada porque es un elemento importantísimo, es como la música en una película. Con el color, sin que te des cuenta mientras ves la película, estás percibiendo el estado anímico del personaje, si está enamorado, si está en peligro...”

6.- En tus colaboraciones y cuando has trabajado en equipo cómo es el echo de trabajar de manera tan coordinada?

“Se improvisa mucho, porque siempre surgen problemas sobre la marcha. Hay unos plazos que cumplir y unas ideas que desarrollar, así que intentas hacer lo mejor que puedas en el tiempo que tienes, porque mi parte del trabajo está al principio de la cadena, esto significa que si yo me retraso....todos se retrasan!”

7.- Cuales son las ventajas y desventajas de trabajar independientemente. Es difícil trabajar para uno mismo?

“Trabajar para un estudio te garantiza un sueldo durante una temporada larga, estas rodeado de gente con talento y tienes un horario de oficina habitual, salvo en temporada de entregas que es normal hacer horas extras, pero yo siempre que puedo entro a mi hora y salgo a mi hora. Trabajar para uno mismo te garantiza cobrar más por cada trabajo pero tienes que estar siempre buscando clientes, gestionando una parte comercial y tienes que ser muy organizado porque estás tú sólo contra el peligro. Yo de momento estoy contento trabajando en estudios, porque además me está obligando a viajar y conocer el mundo.”

8.- Qué método de trabajo prefieres, tradicional, digital o una mezcla de ambos?

“Me gustan los dos, pero cada vez hay menos tiempo para trabajar a mano. El ritmo de las producciones no lo permite mucho, de modo que cada vez estás más suelto digitalmente y más agarrotado tradicionalmente, es una lástima pero me temo que es la realidad de prácticamente todos los artistas de esta industria. Pero bueno...uno siempre tiene su tiempo libre para ensuciarse con las pinturas.”

9.- En los proyectos en los que has trabajado con que problemas te has encontrado?

“Normalmente con poco tiempo para desarrollar ideas o con una dirección poco clara, en la que te dejan libre proponiendo cosas hasta que les gusta una. Es poco práctico y a veces desespera porque te das cuenta de que no saben lo que quieren y te vas dispersando. Es mucho mejor que te dirijan bien y tú te busques la forma ingeniosa de hacer lo que te gusta dentro de esos parámetros, colaborando en la visión del director.”

10.- Estas trabajando en algún proyecto en la actualidad o tienes algo planeado para el futuro?

“Trabajo en un estudio que se llama One Animation, en Singapur. Estamos haciendo series de animación para televisión y mi plan es estar aquí un mínimo de tres años. Luego ya se verá.”

11.- Cual dirías que es el estado actual de la animación/ diseño y producción de videojuegos en este país? Os veis afectados por la crisis?

“En España la situación es muy difícil, yo me fui hace ya hace casi dos años porque no encontraba trabajo. Hay muchísima gente con talento y ganas, es muy difícil hacerte un hueco, yo no lo conseguí y eso me ha dado la oportunidad de emigrar, que está resultando una experiencia fabulosa.”

12.- Cual dirías que es la situación actual de las mujeres en el mundo de la animación y el diseño y producción de videojuegos?

“La misma que la de los hombres, si eres buena artista, encontrarás tu lugar. En mi estudio hay gente de unas 17 nacionalidades diferentes y somos casi el mismo número de chicos que de chicas.”

13.- Qué crees que pasará con la animación tradicional, continuará existiendo o desaparecerá a causa de los avances tecnológicos?

“La animación 2D fue desapareciendo porque el 3D surgió como una alternativa mucho más barata y eficaz. Hoy las películas de 3D son muchísimo más caras que la película más cara de 2D que se haya hecho jamás. Es una cuestión de modas, llegará el momento en el que el público se canse de 3D y deje de ir a ver esas películas. El problema es que el 2D es un arte que se está perdiendo por desuso y cada vez hay menos gente capaz de realizarlo al máximo nivel.”

14.- Crees que se hacen suficientes festivales o convenciones de animación/ videojuegos? Qué es lo que más te gusta de estos?

“Sí, hay muchísimos. Lo mejor de esos eventos es que te ves expuesto a lo que están haciendo otras personas como tú en otras partes del mundo, y que esas personas a veces acaban siendo tus amigos.”

15.- Qué estudiaste para llegar a ser lo que eres?

“Estudié Bellas Artes, pero no he llegado a ser nada todavía, estoy empezando mi carrera!”

16.- Crees que la animación o los videojuegos van dirigidos a un público específico?

“Por supuesto, por ejemplo en mi estudio estamos desarrollando una serie para niños de 6 a 9 años. “

17.- Qué te inspiraba cuando eras joven? Y ahora?

“Me inspiraban los artistas mejores que yo y sus obras. Ahora me inspiran más las personas.”

18.- Hay algún profesional al cual admires?

“Muchísimos. Pero ya que estamos hablando de la animación en España, te puedo decir que uno de los mejores diseñadores de personajes del mundo, Carlos Grangel, es catalán y vive y trabaja en Barcelona. La mitad de las películas de DreamWorks Animation son suyas, y en especial, La Novia Cadáver, de Tim Burton.”

19.- Cuáles crees que son las cualidades más importantes para dedicarse a tu profesión?

“Recordarte constantemente que te dedicas a lo que te hace feliz, porque hay momentos muy duros y se te puede olvidar. En esta profesión todo es cuesta arriba y ni los que están arriba de la cuesta tienen su lugar asegurado.”

20.- Qué consejos darías a los jóvenes que quieren dedicarse a esta industria?

“Que se diviertan y que no se rindan, que cuando tengan dudas vayan a preguntar a alguien que sepa más, que compartan lo que saben y que siempre se alegren de los éxitos de sus compañeros.”

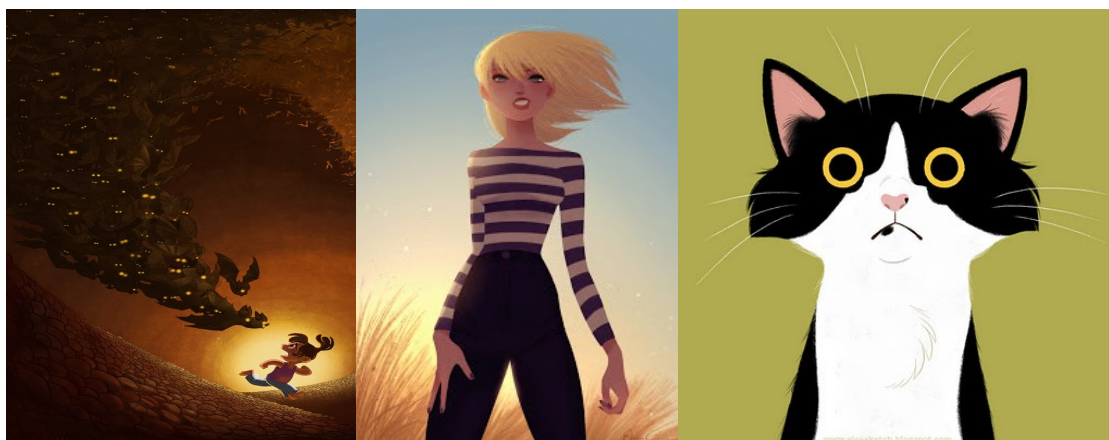
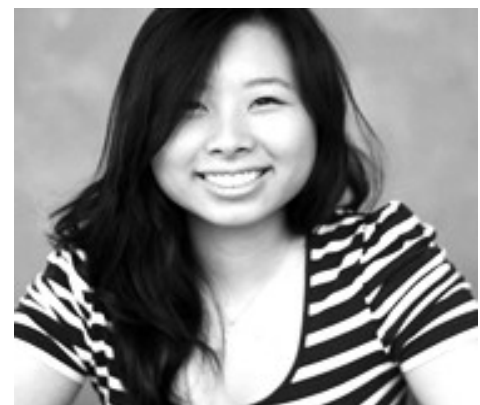


Concept Art per a la pel·lícula animada: “My Family and the Wolf” (“La Meva Família i el Llop”) produïda per Headless Production (esquerra); Frame de la sèrie en la que treballa a Singapur els Oddbods; Dibuix fet per ordinador (a baix a la dreta).



Conjunt d'il·lustracions fetes com a pràctica mentre entrenava a Disney (fent una versió del llibre de la selva).

Elsa Chang is from Los Angeles and right now she is working as a character Designer at Sony Pictures Animation. She also trained as a visual development artist at Walt Disney Animation Studios in 2012. In autumn of 2010 she graduated from Art Center. She knows the technique of Watercolor, Gouache, Graphite, Pen and Ink and she's also used to work with digital media like Photoshop and Illustrator.



*Algunes de les seves il·lustracions
(extretes del seu blog: <http://elsasketch.blogspot.com.es>)*

1.- What is animation from your point of view?

“Animation is visual storytelling with the use of color, lighting, characters and acting all rolled up into a motion picture. It's making a cartoon world believable and brings a source of entertainment.”

2.- When did you decided that what you wanted was to become an animator/character Designer?

“When I was three years old I knew I wanted to become an artist. It wasn't until I watched The Lion King that I thought about pursuing animation but never took it seriously until I went to art college. There I learned exactly how someone can get into animation and what I need to do to get there.”

3.- What's the thing you like most about your job?

“I love designing characters and coming up with ideas about their personalities and figuring out who they are. I also love being surrounded by amazing talented artists who are all very kind and generous in wanting to help you improve your work.”

4.- What's the thing you like less about your job?

“There's not really anything I don't like about my job rather there are things that keep me on my toes. For animation you're usually hired on a contract basis so you either stay or leave at the end of your contract and you never know if you're going to stay or end up having to leave. Everyone wants to have a secure job and it's out of your hands to decide if you get to stay or not.”

5.- What is your everyday routine at work? Explain us what type of work is yours.

“I do character design for a feature animation studio. When starting a project I have a meeting with the directors and they talk about the story that we're going to work on and then I go back to my desk to do some research and then design the characters. Sometimes there's a meeting everyday, sometimes every other day but at each meeting I try to bring something new to show and the director will let me know if it's going in the direction they think they want it. I then go back to my desk and keep designing and keep drawing. I take a lunch break at noon and I usually go outside the studio to get something to eat with co-workers and after than it's back to drawing.”

6.- What did inspire you when you were young? And now?

“Animated films inspired me a lot. I loved Beauty and the Beast, The Little Mermaid and Aladdin but it wasn't until The Lion King and Pocahontas that made me want to be in animation. Now my inspirations come from live action films, documentaries, photographs, music, television shows and other artists whose blogs I find online.”

7.- Why do you think animation isn't as recognized/famous as cinema?

“I don't really have that view point. I think animation is just as recognized and known as live action movies. Animation is made by adults so there's a lot in animation that captures an adult's attention as well as keeping children entertained. A lot of live-action cinematographers, directors, writers and producers work in animation and vice versa. Everyone knows who Pixar and Disney is, everyone who sees a Minion knows it's from the movie Despicable Me. Animated films aren't trying to fight their way into the spotlight, they have a large audience within children and adults.”

8.- Which is the state of animation in this country nowadays?

“You mean in America? Every studio wants to make a successful CG animated film but some films aren't making back as much as they spent on to make it so a couple of studios are using animators from international studios because it's cheaper. Pixar and Sony both have another animation studio in Canada for CG animation and other technical departments. If studios here keep sending work overseas there will be a job shortage for animators here and some studios have gone bankrupt because of it.”

9.- Which problems have you had while producing an animation/ or designing a character?

“When designing a character you have to be able to make sure that they can animate, meaning they can't be an awkward design that's hard to model, rig or animate. Sometimes the rig artist will put a rigging skeleton over your character and then you design it so that it fits on their rig but that's just a process of being a designer and not so much a problem.”

10.- Do you believe that there are enough animation festivals held?

“I have never personally attended one but there seems to be a pretty decent amount internationally.”

11.- How it is to work so coordinated with other people while you work on an animation?

“The director, production designer and art director have to be the most coordinated because they handle how the final film is going to look. They instruct supervisors and artists on what they want for the film and try to keep everything consistent looking. With that said there's a lot of collaboration. Mostly you will work on a piece someone else has already drawn or painted and you need to finish the piece but it has to look consistent to everything else.”

12.- Do you have any professional in the world of animation you admire?

“Many many artists. I admire a lot of directors like Brad Bird, Chris Sanders, Lee Unkrich, Andrew Stanton who all used to be story artists in animation. I am friends with a lot of people whose work I admire like Helen Chen, Brittney Lee, Lorelay Bove, Justin Thompson, Pete Oswald and Cory Loftis. They are all very inspirational and great at what they do.”

13.- Which qualities do you think an animator/character Designer might have?

“Be great to work with, work hard and don't make things difficult for people. Oh and be humble.”

14.- What did you study to become and what you are now?

“I studied illustration in college.”

15.- What advice would you give to the young people who want to work in this industry/trade?

“Network with other artists. Go to conventions and get to know them or through social media sites like Twitter and Tumblr. Get your work out there, make an art blog and post your best work on it so that other artists can admire your work and studios might be interested in hiring you.”

16.- Which working mean do you prefer, traditional, digital, a mix?

“I like both. I prefer traditional when working on early concepts and digital when I'm taking a concept into a finished painting.”

17.- How it is to be working in Sony Pictures Animation?

“It's really great and the people here are a lot of fun to work for and everyone is very nice.”

18.-How it was your experience of staying for a while in Disney as a trainee?

“Disney was a great experience, I got to be mentored by some really talented artists and it was very inspiring just being there also being able to see the amazing work that is produced.”

19.-Do you think animation is directed towards a specific audience?

“Animated films try not to limit itself in their audience. Obviously it's mainly children who go see it but the parents are the ones who bring their children to the theater so the movie not only has to keep the child's attention but should be enjoyable for adults as well.”

20.-What do you think that will happen to traditional animation in the future? Will it continue existing or will it disappear in front of the new technology that we have nowadays?

“I think it will always be around regardless if the majority of animated films are CG animated. There will always be shorts, student film and animated television shows that will keep 2D animation around.”

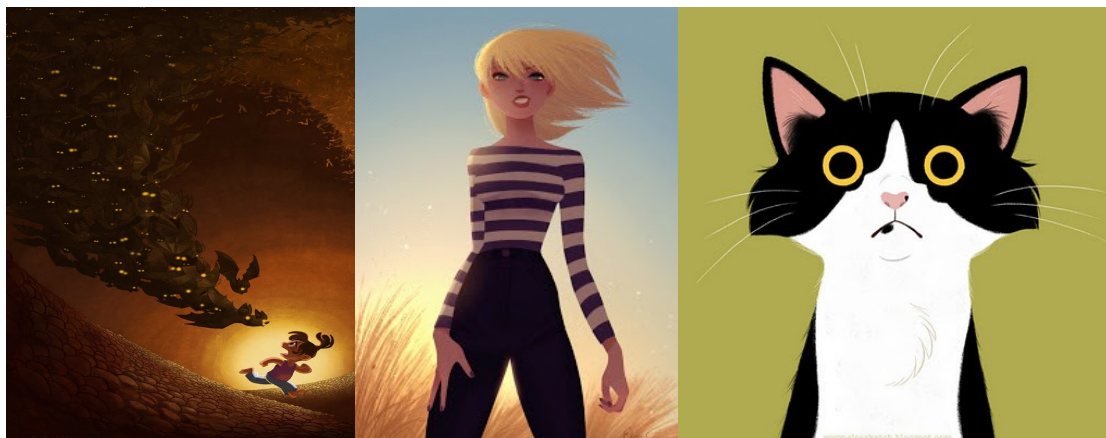
21.- What's the situation of women in the animation's world?

“There's definitely a lot more women in leadership positions at an animation studio than there was 50 years ago. Women are producing films, they are directing and being story and vis dev artists. Women are very active in animation and get to create a lot of ideas and artwork that make it to the finished film.”



Conjunt d'il·lustracions fetes com a pràctica mentre entrenava a Disney (fent una versió del llibre de la selva).

Elsa Chang és de Los Angeles i ara mateix està treballant a Sony Pictures Animation com a Dissenyadora de Personatges. Ella també va entrenar com a Visual Development Artist als Disney Animation Studios el 2012. Va graduar-se de l'Escola d'Art a la tardor del 2010. Coneix la tècnica de l'acuarela, del Gouache, del carbó, del bolígraf i la tinta i sap treballar digitalment amb programes com Photoshop o l'Il·lustrator.



*Algunes de les seves il·lustracions
(extretes del seu blog: <http://elsasketch.blogspot.com.es>)*

1.-Què és l'animació des del teu punt de vista?

“L'Animació és narració visual amb colors, il·luminació, personatges i actuacions tot unit per a crear una imatge en moviment. És fer un món de dibuixos animats verosímil i que entretingui.”

2.-Quan vas decidir que al que volies dedicar-te era a Animadora/ Disenyadora de Personatges?

“Quan tenia 3 anys sabia que volia convertir-me en artista. No va ser fins que vaig veure “El Rei Lleó” que no vaig pensar en dedicar-me a l'animació però no m'ho vaig prendre seriosament fins que vaig anar al col·legi d'art. Allà vaig aprendre exactament com algú pot entrar a formar part del món de l'animació i què necessitava fer per entrar-hi.”

3.-Què és el que més t'agrada de la teva feina?

“M'encanta dissenyar personatges i aprofundir amb les seves personalitats i imatginant-me qui són. També m'encanta estar envoltada per sorprenents i talentosos artistes que són molt amables i generosos en voler-te ajudar a millorar el teu treball.”

4.-Què és el que menys t'agrada de la teva feina?

“No hi ha realment res que no m'agradi de la meva feina excepte que hi ha coses que m'obliguen estar alerta. En el món de l'animació normalment estàs llogat per contracte, així que al final d'aquest contracte o et quedes o marxes i mai saps si et quedaràs o hauràs d'acabar marxant. Tothom vol un treball segur i la decisió de quedar-te o no, no està a les teves mans.”

5.-Quin és el teu dia a dia a la feina? Explica'ns quina és la teva feina.

“Dissenyo personatges per un distingit estudi d'animació. Quan començo un projecte em reuneixo amb els directors i ells parlen sobre la història en la que treballarem i llavors vaig cap al meu escriptori a fer una mica de recerca sobre el tema que tracta la història i dissenyo els personatges. A vegades hi ha reunió cada dia, a vegades cada dos dies però a cada reunió intento portar coses noves per a ensenyar i el director em diu si va en la direcció correcta i si és el que ells estan buscant. Torno altre cop al meu escriptori i continuo dissenyant i dibuixant. Em prenc un descans per anar a dinar al migdia, normalment menjo fora l'estudi amb uns quants companys i després me'n torno a l'estudi i continuo dibuixant.”

6.-Que t'inspirava quan erets jove? I ara?

“Les pel·lícules d'animació m'inspiraven molt. M'encantava “La Bella i la Bèstia”, “La Sireneta” i “Aladdin”, però fins a “El Rei Lleó” i “Pocahontas” que no em van venir ganes d'estar en el món de l'animació. Actualment m'inspiro amb les pel·lícules (live action- amb actors de carn i òssos), documentals, fotografies, música, shows televisius i dels blogs d'artistes que trobo per internet.”

7.- Per què creus que l'animació no està tan reconeguda o no és tan famosa com el cinema?

“No tinc realment aquest punt de vista. Crec que l'animació és tan reconeguda com les pel·lícules d'actors reals. L'animació està feta per adults així que hi ha moltes parts de les animacions que capten l'atenció d'un adult, a part de que es capaç de mantindre a un nen entretingut. Molts cinematògrafs, directors, escriptors i productors de pel·lícules d'actors reals treballen en animació i vice versa. Tothom coneix qui són Pixar i Disney, tothom que veu un Minion sap que és de la pel·lícula (“Gru el meu vilà preferit”). Les pel·lícules d'animació no intenten acaparar l'atenció de tot el món, ja tenen una gran audiència tan de nens com d'adults.”

8.-Quin és l'estat d'animació en aquest país avui en dia?

“Vols dir a Amèrica? Tots els estudis volen tenir èxit amb les pel·lícules fetes per ordinador (CG-Computer Generated) però n'hi ha que tenen pèrdues, no tenen tants guanys com diners han invertit així que hi ha un parell d'estudis que utilitzen animadors d'estudis internacionals perquè els surt més barat. Tan Pixar com Sony tenen un altre estudi d'animació a Canadà dedicat a la animació per ordinador i a altres departaments tècnics. Si els estudis continuen enviant treball a altres països hi haurà un augment d'animadors en atur aquí i alguns estudis ja han quebrat per això mateix.”

9.- Quins problemes has tingut al animar o dissenyar un personatge?

“Mentre dissenyes un personatge has d'estar segur de que podran animar-lo, és a dir, no poden ser dissenys estranys, difícils de modelar, moure i manipular. En ocasions l'artista de modelació et mostra primer l'esquelet d'aquell personatge i a partir d'allò tu has de dissenyar el personatge per tal que s'adigui a aquell esquelet però això és més un procés de ser animador que no pas un problema.”

10.-Creus que se celebren prou festivals d'animació?

“No he estat mai en cap festival però sembla que n'hi hagi bastants internacionalment.”

11.-Com és el fet de treballar tan coordinadament amb l'altra gent en la producció d'una pel·lícula d'animació?

“El director, el dissenyador de producció i el director d'art són els que han d'estar realment coordinats, ells s'encarreguen de com es veurà el resultat final de la pel·lícula. Instrueixen als supervisors i als artistes amb el què volen per a la pel·lícula i intenten fer que tot es mantingui consistent i homogeni. Amb això dit hi ha molta col·laboració. Majoritàriament tu treballaràs en una feina en la que ja hi ha estat treballant algú altre i tu has d'acabar aquesta feina de manera que el resultat final sembli fet per una sola persona.”

12.-Hi ha algun professional al qual admiris en el món de l'animació?

“Molts, molts artistes. Admiro a molts directors com en Brad Bird, en Chris Sanders, en Lee Unkrich, en Andrew Stanton els quals tots havien estat story artists en animació. Sóc amiga amb molta gent de la qual admiro els seus treballs, admiro a la Helen Chen, la Brittney Lee, la Lorelay Bove, a en Justin Thompson, en Pete Oswald i en Cory Loftis. Són molt inspiradors i fantàstics en la seva feina.”

13.-Quines són les qualitats que creus que hauria de tenir un animador/ dissenyador de personatges?

“Que sigui un plaer treballar amb aquesta persona, treballar molt i no dificultar la feina a la gent. Oh i ser humil.”

14.-Què vas estudiar per a ser el que ets avui?

“Vaig estudiar il·lustració en un col·legi.”

15.-Quin consell donaries als joves artistes que volen treballar en aquesta indústria?

“Comunicar-se amb altres artistes via internet. Anar a convencions i deixar-se conèixer per mitjà de xarxes socials com el Twitter o el Tumblr. Treure els teus treballs a la vista de tothom, fer un blog d'art i penjar-hi els teus millors treballs per tal que altres artistes puguin admirar els teus treballs i que els estudis s'interessin en llogar-te.”

16.-Quin mètode de treball prefereixes, tradicional, digital o mixte?

“M'agraden els dos. Prefereixo el tradicional quan treballo en els primers conceptes i el digital quan duc un concepte cap a la il·lustració acabada.”

17.-Com és estar treballant a Sony Pictures Animation?

“És fantàstic i és molt divertit treballar per aquesta gent a més són molt amables.”

18.-Com va ser la teva experiència d'estar entrenant durant un temps a Disney?

“Disney va ser una gran experiència, em van fer de professors alguns artistes amb molt talent i va ser molt inspirador estar allà i poder veure els fabulosos treballs que produeixen.”

19.-Creus que l'animació va dirigida a una audiència en concret?

“Les pel·lícules d'animació intenten no limitar la seva audiència. Obviament són majoritàriament nens que van a veure-les però els pares dels nens són els qui els porten al cinema a veure la pel·lícula així que la pel·lícula no sol ha d'entretenir als nens sinó que també ha de ser divertida i agradable per als pares també.”

20.-Què creus que passarà amb l'animació tradicional en el futur? Continuarà existint o desapareixerà davant la nova tecnologia que tenim avui en dia?

“Crec que sempre serà present encara que la majoria de pel·lícules animades actualment siguin CG (Computer Generated) fetes per ordinador. Sempre hi haurà curts, animacions d'estudiants i shows de televisió animats que perpetuaràn l'existència del 2D.”

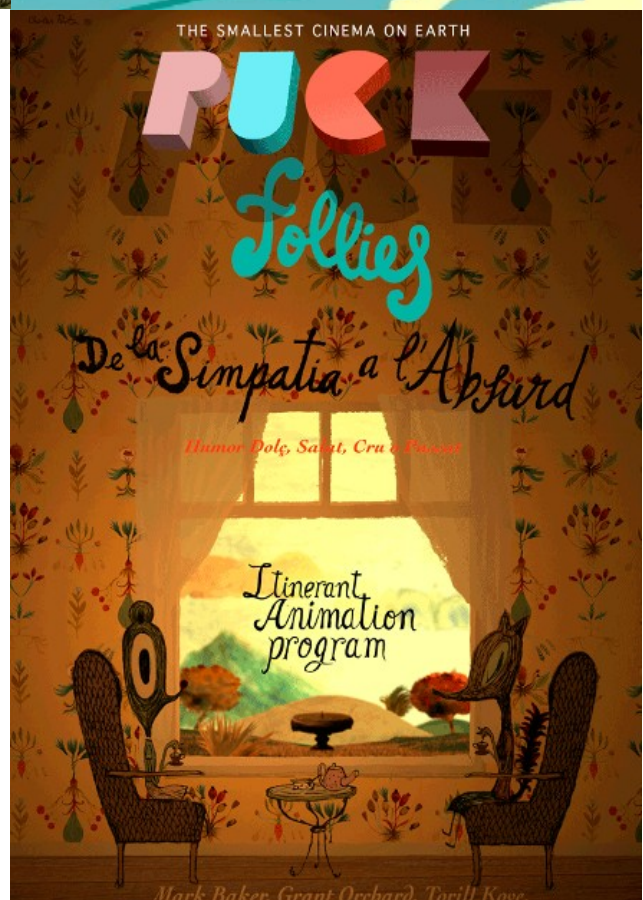
21.-Quina és la situació de les dones en el món de l'animació?

“Definitivament hi ha més dones en posició de lideratge en un estudi d'animació que fa 50 anys. Hi ha dones actualment que produeixen pel·lícules, dirigeixen, són dibuixants de storyboard o Visual Development Artists. Les dones són molt actives en el món de l'animació i aconsegueixen crear moltes de les idees i peces d'art que són clau en la pel·lícula definitiva.”

2.7. ENTREVISTA A CARLES PORTA



En Carles Porta és un animador lleidatà conegut per les seves portades de l'Animac (festival d'animació lleidatà) desde 1997 i per les de "Puck". Ha fet d'altres obres en disseny gràfic i il·lustració com la del drac que veiem en la imatge de dalt. Va estudiar Belles Arts a la Universitat de Barcelona. El seu primer curt va ser "Francesc lo Valent" de 2001, produït per Folimage (França) i finançat per la cadena TVARTE i la ONF de Canadà.



1.-Què és per a tu l'animació?

“La animació em dóna la oportunitat de donar vida als meus dibuixos. D'unir l'art del dibuix a la música, el so, les històries, el temps... Reflexionar sobre quina és la manera més interessant de barrejar totes aquestes coses i de crear un món especial que pugui emocionar als demés, pot ser un treball apassionant.”

2.-Quan vas saber que el que volies era convertir-te en animador?

“Primer em va interessar el dibuix, la il·lustració i el còmic. Sempre m'havien agradat els dibuixos animats. Però crec que va ser més tard quan van començar a aperèixer els ordinadors amb programes gràfics i s'endevinava la possibilitat de que es podria fer de forma casolana una tècnica que fins llavors necessitava una infraestructura molt complexa i molt potent.”

3.-Què és el que més t'agrada de la teva feina? I el que menys t'agrada de la teva feina?

“Amb totes les feines que faig m'agraden especialment els moments creatius. Les fases de treball en les que fas nèixer el projecte i li dones forma, esculleixes un camí, investigues, cerques inspiració, fas esbossos preparatoris... Després per mi venen fases de treball més rutinari que poden ser molt feixugues, molt especialment en animació.”

5.-Quin és el teu dia a dia a la feina? En què consisteix la feina de animador?

“Per un animador professional que treballa per una productora d'animació, el seu treball consisteix en seguir un pla de rodatge, en seguir les indicacions del realitzador i de un manual que li indica les normes d'animació del personatges. Aquest llibre es diu LA BIBLIA i és un manual d'estil de l'obra que s'està produïnt. Especialment si es tracta de una sèrie d'animació, ja que poden intervindre moltes persones. En aquest cas estem parlant d'un model de treball industrial. En comptes de fabricar un cotxe o una torradora es fabrica una pel·lícula.”

“Jo tracto de fer projectes personals, d'una manera més artesanal. Per fer això primer tracto de desenvolupar un projecte i després trobar els diners per produir-lo. Així que la meva feina pot consistir en moltíssimes coses. Escriure una història, dibuixar i crear personatges, decorats, etc.”

6.-Quina és la salut de l'animació en l'actualitat d'aquest país?

“Crec que està sortint gent molt bona. Molts marxen a estudiar fora a grans escoles a França, Anglaterra i als Estat Units. La majoria entren a treballar a productores estrangeres. Aquí tot es molt més precari.”

7.-Quina diries que és la situació actual de les dones en el món de l'animació?

“Desde fa anys que el paper de la dona és molt important. Abans tenien un gran paper en tot el treball de pintura d'acetats. Ara existeixen realitzadores d'enorme personalitat i prestigi que participen en festivals d'arreu del món. I també hi ha desde fa temps molta presència d'animadores en les produccions siguin de stopmotion o de dibuix. I també a les escoles jo diria que la majoria d'alumnes són noies.”

8.- Creus que l'animació va dirigida a un públic específic?

“No. L'animació pot ser per a tothom.”

9.-Què creus que se'n farà de l'animació tradicional, continuarà existint o desapareixerà davant de tants avenços tecnològics?

“L'animació tradicional no pot desaparèixer. S'adaptarà als temps i adoptarà tots els recursos tècnics que l'ajudin a ser més productiva o menys laboriosa.”

10.-Perquè creus que l'animació encara no acaba de tenir tan reconeixement com el cinema?

“No ho sé. Possiblement pesa una concepció jeràrquica de les arts. El còmic i l'animació sempre han estat considerades com arts menors postser per tenir un caràcter més popular.”

11.-Creus que es fan prous festivals o convencions d'animació? Què és el que t'agrada més d'aquests?

“Els festivals són la oportunitat de descobrir l'obra d'autors que no tenen obert els canals massius de comunicació. També de disfrutar-les en l'ambient de projecció de un cinema, que no es el mateix que veure les coses en un ordinador o a la tele. El cine sempre es una experiència diferent. Potser sí que s'en fan pocs però cada vegada estic més convençut de que em d'intentar formar un nou públic des d'abaix. Difondre als infants una cultura gràfica i visual contemporànea. I desenvolupar la seva sensibilitat com espectadors i autors.”

12.-Quin mètode de treball prefereixes, el digital, el tradicional o una combinació dels dos?

“Sempre estic obert a l'aprenentatge de qualsevol tècnica que m'ajudi a fer realitat el que tinc al cap. Però a part d'aixó una tècnica o un altra sempre és un diàleg entre molts factors: el temps, els diners, questions estètiques, expressives... A mi m'agrada ser pràctic en la mesura del possible. No complicar-me la vida més del que calgui i intento fer que les limitacions siguin virtuts.”

13.-En les animacions que has fet, amb quins entrebancs t'has trobat a l'hora de la producció?

“En el meu cas a part del tema econòmic les principals dificultats són sempre de guió. Fer que la història funcioni realment és el repte més gran al que sempre m'enfronto.”

14.-En els casos en els que has treballat en equip com és el fet de treballar amb equip de manera tan coordinada?

“Els meus equips sempre han estat reduïdíssims. Una assistent d'animació, un músic, un tècnic, un editor i un productor. Et puc dir que en aquestos casos he tingut molta sort i que no hi ha res tant gratificant per un realitzador com veure com el talent dels demás esta al teu servei per ajudar-te a fer realitat la teva obra. Quan això funciona i pots gaudir de la implicació dels altres, és incomparable.”

15.-En els casos en els que has treballat sol, quins són els avantatges i desavantatges de ser animador independent, és difícil treballar per tu mateix?

“Tendeixo a treballar sol. L'animació d'autor és un niu de grans solitaris. L'obra exigeix un llarg diàleg interior i els processos de la animació requereixen moltes hores de treball. Tinc una manera de relacionar-me amb el que faig que m'agrada que sigui directa. Tocar les coses, esta implicat en tot. Per produir d'una altra manera has de fer un paper de gestor que de moment no he volgut fer.”

16.- Quan treballes en un projecte propi, fas les animacions amb guió, storyboard, timing i fent fulls d'exposició (X-Sheets), és a dir, seguint tots els passos o ho fas sobre la marcha?

“Treballo de forma molt lliure i en cada moment depén del projecte puc escollir el grau de treball previ de preparació i de definició. Per exemple quan faig capçaleres per Animac o per Puck a vegades ho treballo tot sobre la marxa. Aquesta és la llibertat de fer-m'ho jo (ajudat per amics amb talent).”

17.-Què és per a tu haver participat sent l'autor de la imatge gràfica de les diferents edicions del festival Animac durant 16?

“És una de les majors satisfaccions professionals. Pensa que en la adolescència ja pensava que volia fer i veure els meus cartells per les parets i els carrers de Lleida. Uneix dos mons que sempre m'han apassionat, el cartellisme i l'animació. Per mi sempre és una gran responsabilitat intentar cada any fer un cartell diferent com si fos un autor diferent. Això m'obliga a fer una recerca gràfica que a vegades pot ser molt extensa.”

18.-Com veus el futur d'aquesta Mostra Internacional de Cinema d'Animació de Catalunya anomenat Animac?

“Sempre he pensat que té un gran potencial i que podria ser molt important per la ciutat de Lleida. Però també penso que aquesta visió no es comparteix desde els que podrien apostar políticament i econòmicament per fer-lo créixer. L'actual crisi econòmica em genera molts dubtes. Crec que es un moment d'un creixement molt important pel món de l'animació en el que Lleida podria intentar aconseguir la capitalitat a nivell espanyol, però no crec que aquesta possibilitat s'aprofiti.”

20.-Estas treballant en algún projecte en l'actualitat o tens alguna cosa plantejada pel futur?

“Si tinc un projecte que intentaré publicar en forma de llibre i que deprés potser intentaré convertir en pel·lícula.”

21.-Hi ha algun professional del món de l'animació al qual admiris?

“N'hi han molts. Ara et faria una llista molt llarga però t'en diré uns quants. Michael Dudok de Wit, Guionne Leroi, Michele Ocelot, Lotte Reininger.”

22.-Què és el que t'inspirava quan eras jove? I en l'actualitat?

“Són innumerables i canviants. Així he passat per la meua fascinació adolescent pel modernisme i els prerafelistes, a la dels futuristes com Fortunat Depero. Més tard per coses tant diferents com el grafisme underground americà de Robert Crumb i la linea clara franco/belga d'Ever Meulen. També dibuixants antics com John Tenniel, Gustav Doré, Grandville o Daumier.

A la Lotte Reiniger i al Michele Ocelot els vaig conèixer més tard com a realitzador i em van ensenyar un camí que em va marcar profundament.

Per a ressaltar a tres, podria parlar de Tove Jansson que té l'ingeni i la imaginació que ha estat la llavor de gran part de l'univers anime, desde Pokèmon, a Miyazaki i a la il·lustració de lo bufó o del fenòmen Pictoplasma.

M'agradaria tenir el talent de Sempé per a retratar lo humà i compondre imatges que barregen l'humor amb la poesia d'una manera que sembla senzilla però que té una enorme complexitat.

L'últim dels tres és Quentin Blake. Té el traç més lliure i expressiu que coneixo. El vaig descobrir a l'escola. A classe d'anglès estudiàvem amb un llibre il·lustrat per ell. “Peter and Molly”. He coincidit amb grans amants de la il·lustració que van quedar molt marcats per aquest llibre de text.”

23.-Quines creus que són les qualitats més adequades per a ser animador?

“L'observació del moviment i l'expressió dels éssers vius. La sensibilitat pel ritme, els sons i la música, el grafisme, el volum, la pintura, l'espai, les històries... i tenir la necessitat d'expressar alguna cosa a traves de l'animació.”

24.-Què vas estudiar per arribar a ser el què ets?

“Vaig estudiar Belles Arts a la Universitat de Barcelona. Però sempre he tingut un esperit autodidacta. Crec que les escoles a les que hagués anat no existien en aquell moment.”

25.-Quins consells donaries als joves que volen dedicar-se a això?

“Hi han molts camins possibles depén on es vulgui arribar. L'animació te moltes cares diferents. És molt diversa tant en tècniques com en temes, estètiques i funcions. En un primer moment has d'estar obert a tot per saber trobar el teu camí, el que més s'adigui amb la teva forma de ser.”

“Jo si tornés a tenir 18 anys i tingués diners per fer-ho marxaria a una escola fora. Cal Arts, Arts British Council, La Poudriere... Però no és l'unic camí.”

3.- Comentari de les entrevistes

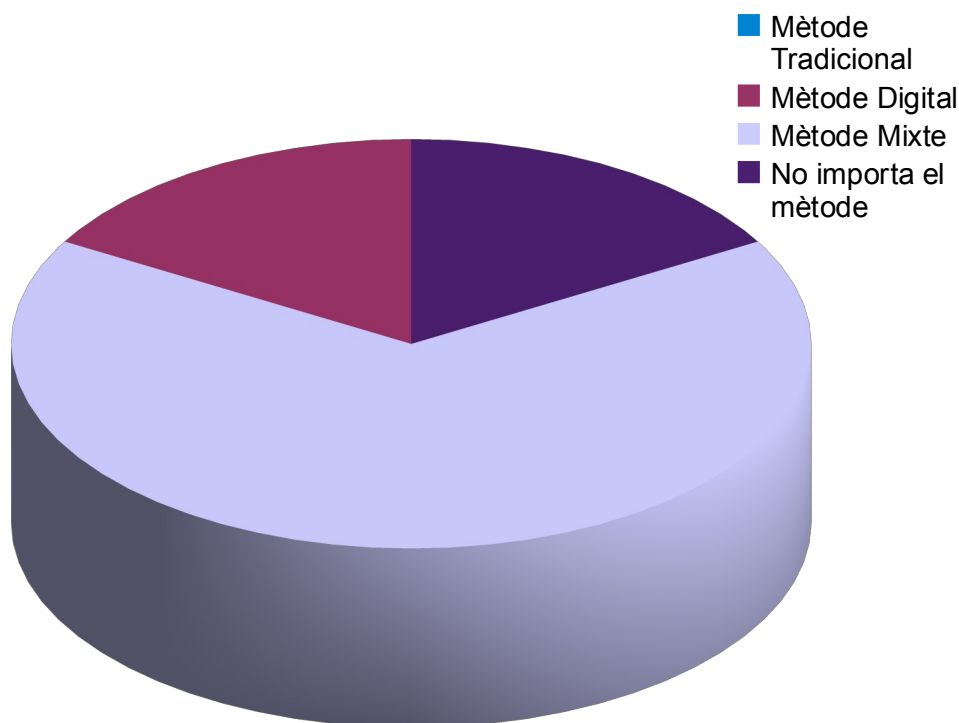
Sobre...

... què és l'animació per a ells:

Tècnicament l'animació és una altra forma d'expressió artística o una disciplina més dins de les arts plàstiques. Però el concepte d'animació és molt més ampli del que sembla, si aprofundim una mica més en el seu significat veurem que tracta d'explicar històries combinant els sentits de la vista i el so. Per a fer això cal crear els personatges, la banda sonora, l'entorn, donar una ambientació a aquell món que hem creat i al qual volem que la gent s'endinsi per viure aventures sentats des d'una còmoda butaca en un cinema, de manera que creguin que aquell món podria existir i en conseqüència que les aventures d'aquells personatges poguessin ser reals. Els personatges tenen una profunditat psicològica, els creen a consciència, per tal que els espectadors es puguin sentir identificats. L'animació no té limits pel que fa a les històries poden ser d'humor, bèliques, d'aventures, de fantasia, d'amor o terror, on poden passar fets extraordinaris com volar pel cel estrellat com fa en Peter Pan, o en navegar els cels en lloms d'un drac com la protagonista d' "El Viatge de Chihiro", on poden haver-hi monstres gegants inventats que en una pel·lícula d'acció real costaria molts diners fer aparèixer, on les lleis de la física no serveixen per a res excepte per saltàrse-les. La unió del color, les il·luminacions, el bon timing, l'adequat atrezzo, vestuari i les bones actuacions fa que cada escena, cada frame sigui una obra d'art. Animar és com fer màgia, elevar el grau de dificultat del dibuix estàtic dotant-los, frame a frame, de moviment. Per últim és important saber valorar una animació, molt important. No és sol una pel·lícula, en aquella pel·lícula hi han participat moltíssims artistes i s'hi han deixat la pell perquè quedés el màxim de bé possible amb la intenció d'entretenir al públic.

... els mètodes de treball:

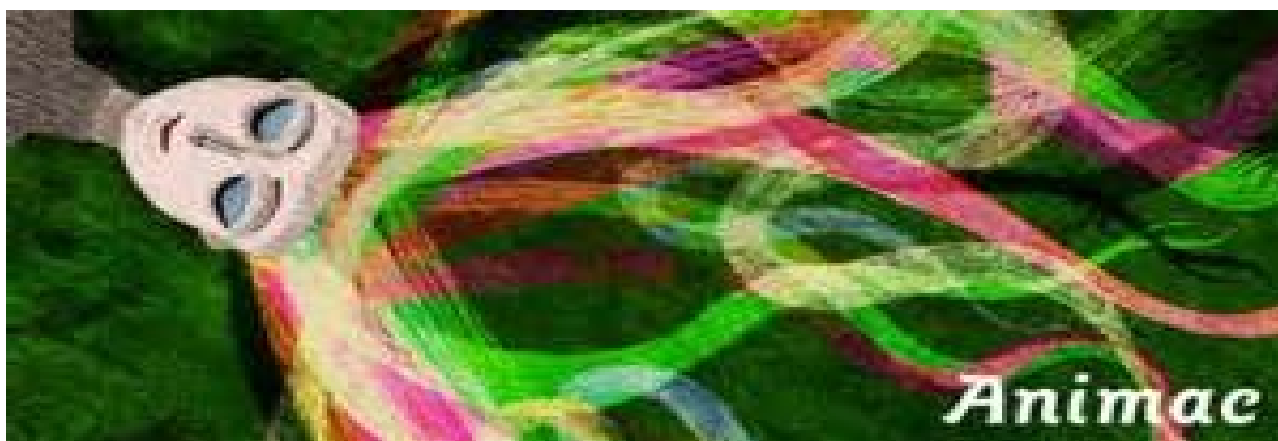
De les 6 persones entrevistades 4 afirmen preferir el mètode de treball mixte. Alguns diuen que tot i que el tradicional els agrada molt no és prou ràpid per a seguir el veloc ritme de la indústria però que de totes maneres sempre pots trobar un moment de descans en què el puguis utilitzar i gaudir-lo. El mètode en què els barregen és normalment fent els primers esbossos o idees a mà i després per a acabar el dibuix, tan per color, en ocasions per tinta, com per el efectes de textura o d'il·luminació empen el mètode digital, ajudant-se de programes d'ordinador com el Photoshop entre d'altres. Un dels entrevistats ha tret importància a les eines amb les que treballes ja que diu que el que realment importa a l'hora de fer una bona feina és la idea i el coneixement de l'ofici, és a dir, que si saps com fer una bona animació o il·lustració, el mètode no ha d'importar-te a l'hora de treballar. Sol una persona ha afirmat que preferia el mètode digital però que també li agradava bastant barrejar amdos mètodes. I, treient conclusions de les entrevistes podem veure que ningú ha escollit el mètode tradicional i que aquest s'està quedant enrera, tot i que encara s'utilitza, és poc viable degut al temps que requereix crear un bon resultat manualment, però si es combinana adequadament amb el mètode digital podem aconseguir resultats magnífics sense perdre aquesta magnífica tècnica.



Gràfic en què veiem el resum d'opinions sobre el mètode de treball preferit pels professionals entrevistats.

... els festivals d'animació:

La majoria dels entrevistats creu que sí que es fan bastants festivals o convencions sobre animació i videojocs, hi ha hagut però algú que ha especificat que mundialment sí que hi ha força festivals però que a nivell nacional no, i que tenen molt poca repercussió, cosa bastant certa, no se sent massa a parlar de l'Animac (Lleida) o del Nonstop Barcelona Animacó (Barcelona), el Madimation (Madrid) o el Festival Internacional de Cortos FIB (Benicàssim) entre molts altres i menys encara dels que es fan a altres països propers com França, el festival d'Annecy o els festivals d'animació cel·lebrats a Londres, a Stuttgart (Alemanya), a Chicago, etc. Aquests festivals són espectaculars, pots parlar amb professionals, conèixer a autors de curts amb reconeixement o de pel·lícules d'animació, es fan conferències, o masterclasses (classes mestres – on en poca estona un professional t'explica com treballa per exemple a l'hora de donar color a una il·lustració, en salons del còmic o del manga també se'n fan), tens també per veure en un festival d'aquest tipus exposicions, descobreixes coses que per tu mateix mai haguessis tingut el plaer de trobar-te, a més de que es fan projeccions de curts i pel·lícules que probablement mai veuràs al cinema. En el cas de l'Animac, cel·lebrat a la Llotja de Lleida, hi ha una sala on es fan diverses sessions on es projecten diferents curts i pel·lícules, al de l'any passat, l'últim dia, el diumenge, van projectar la pel·lícula de “La Tomba de les Cuques de Llum” de l' Studio Ghibli, drama sobre la guerra a Japó, realment conmovedora; i a part de la sala on es fan les sessions n'hi ha una altra sala on pots veure a diferents professionals fent la seva feina, per exemple a alguna noia fent una animació cutout (amb retalls de papers) o com fabriquen a un ninot que després cobrarà vida, i també es fan tallers tant per als grans com per als més menuts de la casa. Algún dels professionals entrevistats ha comentat també que la vida de l'animador tot i que puguis treballar en equip, la pràctica és molt solitària i aquests festivals et permeten posar en contacte amb gent de la teva professió i fer amistats d'arreu del món.



Portada de l'Animac 2012, Cartell del Nonstop 2013 i fotografia de la projecció de curts al festival d'Annecy.



... la salut actual de l'animació en diversos països

Espanya resulta ser, en general, un país molt poc interessat en la cultura tant la internacional comen la seva pròpia. A part de crisis econòmica, com diu en Fran Vázquez, tenim també crisis cultura el que provoca una manca d'inversió en aquest camp. Ni la gent, ni el govern s'interessa o valora massa per aquesta professió, i no és just, ja que hi ha moltíssims artistes que voldrien dedicar-s'hi i degut a que no poden aconseguir cap feina en cap dels estudis espanyols, que ja tenen la plantilla completa, han d'emigrar cap a altres països on valorin la seva feina com és degut i on puguin trobar un lloc de treball i poder aconseguir estabilitat laboral, que vindria a ser el mateix que està passant amb enginyers, metges, físics o altres professions de recerca o investigació. Aquest problema té, també, la seva part positiva, que és la possibilitat de veure de món, de treballar en diversos estudis i conèixer a moltíssims professionals dels qui podràs aprendre molt. En el món de l'animació a nivell mundial és una mica complicat aconseguir aquesta estabilitat laboral ja que normalment el que fan els estudis és llogar els artistes, no contractar-los per a tota la vida, per tant al acabar una producció no saps molt bé si podràs tornar a trobar feina, però si es busca bé sempre trobaràs alguna cosa. Als estudis americans se'ls hi afegeix una altre problema també, volen aconseguir avançar molt en la producció de pel·lícules animades per ordinador, i inverteixen molt en aquest camp, i val a dir, que en ocasions el que obtenen com a beneficis no els arriba per a produir una altra pel·lícula i per a llogar als artistes necessaris per a que treballin per a ells, queden així en **bancarrota**.

Però alguna cosa sí que ha millorat en el món de l'animació en els últims anys: la producció de curts. Molts animadors independents, entre ells estudiants que tot just comencen la seva carrera professional comparteixen amb el món els seus curts d'animació via internet, cosa que fa tot just uns anys era impensable i que condemnava als curts d'animació a la desaparició ja que sol es veien en projeccions i aconseguien viure únicament en la ment dels espectadors que l'havien vist ja que si no estaven nominats per a un premi o guanyaven aquest, quedaven en l'oblit. Tenim pàgines web com per exemple: The Last Frame ("L'últim quadre") que està en espanyol, que publiquen molts curts d'animació d'estudiants, estudis, escoles o animadors independents, és molt interessant i emocionant tenir a l'abast d'un clic totes aquestes obres, moltes d'elles inspiradores, i que et permeten veure coses noves diàriament i molts estils innovadors sorgits de la barreja de tècniques. L'animació no sol serveix per a entretenir a menuts i grans, en ocasions hi ha pel·lícules d'homenatge a algún personatge històric com és el cas de "Chico y Rita" de l'Estudi Mariscal, o inclús es lliga a projectes socials com és el cas dels nois de PDA. PDA significa: "Pequeños Dibujos Animados" i els seus creador són en Mario Torrecillas, en David Borrull i en Tyto Alba i és un projecte que preté ensenyar a nens de menys de 13 anys de diferents parts del món els conceptes més bàsics de l'animació i a fer una curt d'animació en grup, un exemple és "Los Hijos de Ayllu", on els nens s'animen a ells mateixos explicant com se senten sobre anar a l'escola i sobre haver de treballar desde tant petits. Tots els curts d'animació que han fet, tenen un alt contingut social, volen donar veu a aquests nens a nivell mundial.

... l'estat actual de les dones en el món de l'animació:

Està clar que en els últims 50 anys la situació de les dones ha anat millorant molt en el món de l'animació. En els inicis no hi havia animadores, ni directores, ni dissenyadores de personatges o fons, les dones que volien dedicar-s'hi sol podien treballar en el color, pintant sobre els cel·luloides però a mesura que em anat avançant cap al present les dones s'han anat fent un lloc en aquest món i actualment, de moment continuent havent més homes que dones però ja no és tanta la diferència d'homes i dones que formen la plantilla fixa d'un estudi d'animació, com podem veure als estudis Disney on són 6 de 20 les artistes professionals mentre que la resta són homes. Actualment les dones poden dirigir pel·lícules, produir-les, ser artistes d'storyboard o visual development artists...ocupen llocs de pes en les produccions.

Com per exemple: la Lorelay Bové, la Elsa Chang, la Brittney Lee, la Florence Henrard, la Helen Chen, la Michaëla Palatova, la Nina Paley, etc...També hi ha l'opinió de que el número de dones i homes treballant en animació és semblant i que si ets una bona artista trobaràs feina sense importar el teu sexe.

... la inspiració dels artistes:

La inspiració, definida a vegades com una màgia, una musa pels antics artistes classics, és com un impuls creador en qualsevol camp de l'art. Un exemple de inspiració podria ser que estàs caminant per un carrer amb molta gent i veus una escena que et con mou, que et fa sentir, que et crida l'atenció i sents la necessitat de treure-la de dintre del teu cap, apuntar-ho o dibuixar-ho perquè no se t'oblidi i per intentar transmetre el màxim de bé possible el que t'ha comunicat a tu. El fet de veure l'escena aquesta, que t'ha encés la bombeta (com sortiria en els dibuixos animats) és el fet d'inspirar-se.

La ment d'un artista necessita coneixer coses noves cada dia, ser activa i curiosa, sempre amb ganes de més, necessita rebre estímuls, experimentar i inspirar-se per a poder fer la seva feina el millor possible. Dels nostres entrevistats em vist que les influències probablement més comunes i que han influenciat a més gent a nivell mundial són els treballs d'en Hayao Miyazaki creador de l'Studio Ghibli de pel·lícules com “El Viatge de Chihiro” o “El Castell Ambulant” entre moltes altres, que es va jubilar fa poc; els treballs dels estudis Disney amb pel·lícules que van marcar la infància de més de la meitat de la població mundial amb pel·lícules com “La Bella i la Bèstia”, “La Sireneta”, “Aladdin”, “El Rei Lleó” o la “Pocahontas” i que continua fent emocionar a menuts i adults amb les seves pel·lícules, com en “Tiana i el Gripau” o en “Brave”, i finalment tindriam l'animació japonesa, més de sèries que no pel·lícules, com Dragon Ball, que encara ara agrada als nens per les seves històries d'aventura, acció, màgia tot unit a la perfecció amb l'estil característic de l'Akira Toriyama. Altres inspiracions per als professionals d'aquest camp són els treballs d'altres animadors, que aquests pen gen als seus blogs per internet, com la Nina Paley, en Phil Mulloy, la Michaëla Palatova, en Jan Svankmajer o uns dibuixos animats anomenats Shadocks. A demés els animadors també s'inspiren de la mateixa realitat observant el que els envolta, mirant pel·lícules d'acció real, documentals, fotografies, música, com en el cas del curt d'animació de “Thought of You” d'en Ryan Woodward, o fins i tot de la televisió. És important tenir tots els sentits connectats constantment la cosa més subtil podria arribar a derivar amb una gran idea.

... ser animador independent o treballar per un estudi d'animació aquesta és la qüestió:

Abans d'escollir un dels dos camins definitivament crec que és imprescindible haver provat els dos, per a poder decidir-se amb fonaments ja que aquests dos camins defineixen també com serà el teu estil de vida. Amdos tenen coses bones i dolentes, que ara comentarem. Els estudis d'animació et permeten el contacte diari amb altres artistes i persones que treballen en aquest món, aprens d'elles, estàs comunicat i potser amb més ganes i energies ja que estàs envoltat d'una realitat canviant i dinàmica, pel contrari dedicar-se a ser animador independent és una feina més solitària i pot ser que en ocasions trobis en falta el contacte amb la gent, tot i que això va a gustos. No obstant això el ser animador independent té els seus avantatges: disposes d'un horari completament flexible ja que te'l fas tu mateix, pots treballar desde casa, a més a més cobres més diners pels projectes que fas, perquè no has de pagar a ningú ni és el cas de que algú et pagui a tu i a 50 persones més tens tota la llibertat i més per a escollir com treballar, quins seràn els personatges o els fons, la història... i és extremadament gratificant veure que aquell curt o pel·lícula d'animació l'has fet tu tot sol. També té els seus inconvenients: tu mateix t'has de buscar els clients, has de gestionar la part comercial, has d'organitzar la producció, les cites que hagis de fer, els presupostos, les trucades, has de dirigir, fer l'animació (per a la qual després de tantes gestions et queda poc temps), ho has de fer tot, absolutament tot, has de ser una persona perfectament organitzada i també molt ben disciplinada per a acabar les feines a temps i no encantar-te, ni quedar-te estancat en algun punt de la producció, cosa que és molt fàcil quan ets tu el teu propi cap. Això sí, en els estudis mai et podràs adormir, ni fer un petit descans i probablement en més d'una ocasió patiràs estrès per a veure si aconsegueixes entregar la feina que se t'ha encomenat a temps o no, i patint també per si et despediràn o no al no poder entregar a temps, el que fa que hagis de treballar amb la màxima velocitat possible per a aconseguir la millor qualitat possible. Però té molts beneficis, com poder-se dedicar al cent per 100 a la teva feina i no a organitzar la producció, o dirigir-la, confies en què els teus companys de producció faràn cadascú la seva feina i et pots focalitzar en el teu treball i aprendre més, a part de què és interessantíssim veure que en podem treure coses bones de col·laborar amb d'altra gent, que compartir és bo. Tot i que la organització per a una producció en un estudi és molt bona, sempre hi ha alguns contratemps, quan sorgeix qualsevol problema, i llavors cal improvisar, actuar amb rapidesa i efectivitat, al estar treballant en un estudi podràs aprendre a improvisar, i aprendre dels errors dels demés i

els demés podran aprendre també dels teus errors. A part és divertit crear amb l'ajuda d'altres artistes. Els horaris no te'ls podràs fer al teu gust, i durant la temporada d'entregues hauràs de fer hores extra segurament, però saps que duran tota la producció d'aquell curt o pel·lícula d'animació tindràs un sou, però això no significa que treballar en un estudi ja que al acabar la producció si no ets un dels fixes, no sabràs que se'n farà de tu ni on aniràs a parar a treballar. Encara que fassi por el fet de que al acabar una producció et quedis desamparat, li posa un toc d'emoció a la vida i et pot sorprendre amb oportunitats d'anar a treballar per estudis d'animació estrangers i conèixer gent d'arreu del món.

... les qualitats que hauria de tenir un bon animador:

En aquesta pregunta les respostes han estat diverses tot i que hi ha hagut algunes coincidències com per exemple el fet de ser humil, i de saber compartir els èxits (comentat a dins dels 10 consells d'Enrique Gato), l'animació tot i que animar, pintar fons, o dissenyar ho fas tot sol és un treball en equip, ja que tots els que treballen en el curt, pel·lícula o sèrie d'animació han de buscar la manera d'encaixar els treballs dels uns i els altres amb els dels demés de manera que sembli que aquella animació sol l'ha fet una persona, cal buscar l'homogeneïtat en el resultat final, i per a fer-ho és bo tenir consciència de col·lectivitat no creure's més que els demés ni voler destacar per sobre d'ells, sinó treballar colze a colze, per molts títols que tinguis, o molts anys que duguis fent la teva feina o per molt que estiguis en el càrrec més alt d'una producció. Cal valorar les opinions i feines de tots per igual, qualsevol dia algú et pot sorprendre amb una bona idea per a avançar la feina o facilitar-la. Potser seria aquesta la característica més important d'una persona que s'ha de dedicar a aquest món, sobretot si vol treballar en estudis. No obstant ser una de les qualitats més importants i aconsellades, en Jose Luis Losilla afirma que és freqüent al treballar en una producció d'una animació de trobar-se amb gent poc humil o amb un ego molt gran, fet que dificulta el treball fluit en equip. És important també ser realista i tenir els peus a terra, cosa que aniria una mica lligada a la humilitat també. No perquè t'agafin en un estudi famós tindràs feina assegurada per sempre i podràs relaxar-te. Siguis autocrític amb el teu treball, sempre pots millorar una cosa i si ja no saps com millorar-ne una abans de dir que ja és perfecta ensenya-ho a algun company teu o a algú més experimentat en aquell camp potser ell et troba el que pots millorar, però accepta correctament les seves crítiques no t'enfadis, ni et deprimeixis, és crítica constructiva no destructiva, això sí, les crítiques sempre s'han de fer educadament ja que si es diuen amb molta brusquedat o agressivitat, tot i que puguin causar més impressió i fer espavilar a la gent més de pressa, poden causar l'efecte contrari i fer que es repensin si volen dedicar-se a això o no, i que finalment ho acabin deixant. Ser imaginatiu i creatiu, és clar, que també és una important qualitat a tenir si vols ser animador o dissenyador, has de deixar volar la ment cap a móns fantàstics però sense oblidar observar el món que t'envolta per a poder captar l'essència dels moviments, i després poder fer verosímils, moviments impossibles d'efectuar en la nostra realitat. Cal sentir el que fas, que t'agradi moltíssim, que t'ilusioni treballar en projectes de tot tipus ja que si no t'ilusiona et serà difícil continuar en la indústria de l'animació on has de ser constant en la teva feina, perseverant i tenaç per a aconseguir millorar i fer una bona animació. Animar requereix

estar concentrat i és important dedicar molt, molt de temps a practicar incansablement. Una qualitat curiosa que han anomenat en una de les entrevistes, però que trobo que és molt acertada és la de sentir-se actor per dins, és a dir, algú a qui li agrada actuar, i que li podrà donar molta vida i personalitat a un personatge. En els espais de treball d'un animador trobaràs sovint un mirall, i et preguntaràs i perquè aquest professional té un mirall? Doncs és per a fer carotes davant d'aquest per tal d'aconseguir l'expressió facial adequada per cada frame de l'escena en la que estiguin treballant. En la imatge tenim a Chuck Jones, un dels creadors dels Looney Tunes fent una carota davant del mirall del seu escriptori per tal de reflexar bé l'expressió del Bugs Bunny en el que està treballant i un altre animador del qui no he pogut saber el nom, fent també una ganyota al representar l'expressió de sorpresa que havia d'expressar en el personatge que estava animant. Segurament si veguessam treballar a un animador tradicional veuríam que mentre dibuixa un frame té una expressió en concret i a mesura que va fent més frames la expressió de la seva cara va canviant mentres que ell manté la concentració en visualitzar el moviment, en el que està dibuixat i en el que vol que expressi el personatge.





Personalment crec que les més importants qualitats que s'han anomenat anteriorment són la de passió o vocació, disciplina, humilitat, imaginació i sentir-se actor per dins ja que pot donar-te molta llibertat a l'hora de fer actuar i viure als personatges.

... els consells per a algú que vulgui dedicar-se al món de l'animació:

Algunes de les qualitats anteriorment comentades podrien servir també com una pauta a seguir o com a consells per a qui vulgui dedicar-se a aquesta indústria. Els 10 consells de l'Enrique Gato són els bàsics però faré cinc cèntims de les opinions dels entrevistats. En general el consells més importants són estar informat del món de l'animació i comunicar-se i compartir amb altres artistes coneixement;, torna a aparèixer la humilitat, el que recalca la seva importànci, provar estils diferents inspirant-he en els estudis en els que t'agradaria treballar i escollir quin d'aquests estils és el que més t'agrada

Observar la realitat que ens envolta també és un gran consell. Molts professionals es dediquen en ocasions a passar una bona estona sentats en un banc d'un parc freqüentat per bastanta gent, i a observar com caminen, els seus moviments, on col·loquen el pes, si caminen torts o tambalejant-se. Això els ajuda a inspirar-se i a agafar coneixements de com fer una caminada, un dels exercicis bàsics que es fan quan comences a estudiar animació (després del de la pilota que rebota), a demés quanta més gent diferent vegin caminant més registres tindran per a aplicar als seus personatges, fer un gat amb botes que camini com un vellet o com un nen alegre, etc. I un cop has observat dibuixar, molt i molt, practicar sense rendir-se i davant dels dubtes preguntar als més experimentats i escoltar els seus consells.

Un consell bastant lligat als nostres temps és el de no deixar-se influenciar per la crisi, fes el que t'agrada i no fassis cas de la crisi que sol et farà tenir por i preocupacions per no trobar feina i eludiràs el fet de gaudir cada moment animant o dibuixant.

Dels problemes que han comentat que han tingut en alguns dels seus treballs els entrevistats també podem aprendre coses interessants, per exemple el de la falta de temps o de son, si treballes amb molta calma, massa a poc a poc, no podràs seguir el ritme d'una producció i sobretot, si la teva feina és una de les que es fan primer en la producció d'una animació com la d'un dissenyador de personatges o l'escriptor del guió, i vas molt lent, faràs que es retrassin la resta de coses a fer en l'animació, no t'encantis, treballa amb constància i intenta agafar velocitat, tot i que sigui esgotador treballar molt durament durant 1 hora, és millor que haver de fer la feina més tranquilament però tardar el doble o el triple de temps.

I sobretot disfrutar del que fas, diverir-te creant una animació esbojarrada, una escena dramàtica o pintant els fons d'una escena en el que apareix el malvat vilà.



A la pàgina web de “Trazos.com” Enrique Gato va publicar un article on explicava els seus 10 consells per als joves animadors que tot just començave, per als encara més joves que volguessin dedicar-s'hi en un futur i fins i tot per als animadors que ja fa anys que roden pel món de l'animació. Enrique Gato és el director de la pel·lícula de producció espanyola “Les Aventures de Tadeo Jones” (2012) també és el coordinador de l'Àrea d'Animació de “Trazos” (pàgina web d'una escola superior especialitzada en les noves tecnologies situada a Madrid) i publicada també a la pàgina web: graffica.com.

Bé doncs, comencem amb els consells. El primer de tots ells és **assegurar-te que tens vocació per l'animació** ja que la feina de ser animador no és pas fàcil. Teballes amb conceptes tant abstractes com el moviment, l'espai, el temps, les trajectòries, les poses...Cal tenir en compte que s'ha de tenir una paciència infinita i una ment oberta per aprendre dia si i dia també, en el món de l'animació s'he d'estar disposat a aprendre sempre coses noves. Abans de decidir-te a ser animador pensa-t'ho dues vegades, és una feina dura!

Em dit que cada dia es pot aprendre alguna cosa nova en aquest món no? Doncs les crítiques també t'ensenyen, per tant apren a **encaixar les crítiques**. En moltes ocasions quan critiquen la teva feina, aquella a la que li has dedicat molt temps, esforç i afecte, et sents entre dolgut i enfadat, i creus que el que et diuen és per que no valoren el teu treball però no, aprendre dels errors també és aprendre i si tu mateix no els veus, algú altre pot ajudar-te a trobar-los i a millorar. Cada dia hauràs d'exposar la teva feina feta davant de molta gent (els altres treballadors d'un estudi) i hi haurà gent que t'explicarà les virtuts i altres els defectes de la teva feina. No és dolent, ni amb mala intenció tant en el món de l'animació, com en el del còmic, la il·lustració...i altres camps d'expressió artística passa, però és per a que arribis a aconseguir la feina que se t'ha manat de la millor manera possible, seria com pulir un diamant, perquè acabi sent el més brillant i bonic possible. Si no ets capaç de suportar les crítiques el seu consell és que canviis de professió.

Quan et donin feedback (traduït vindria a ser indicacions, acció de demanarte millores

en la teva feina, canviar el pla, afegir-hi un parpalleig per exemple) **siguis conscient de per què t'ho estan demanant**, no sol canviis el que has de canviar i et quedis tranquil, ja que en animació cada frame és una història (segons Brian Kesinger) així que empapat de la intenció del que et demane. Si t'indiquen que afegeixis un parpelleig en una part de l'actuació no el fassis mecànicament sinó enten si el parpelleig te l'han demanat per anticipar un canvi en la mirada, per a indicar que el personatge té son o està cansat, que se l'hi ha posat alguna cosa a l'ull o simplement per a donar-li naturalitat per què ja massa estona que no parpalleja. Quedat amb el sentit narratiu i artístic del feedback, no amb el sentit tècnic.

Busca consell en els teus companys per tal de que et donguin un punt de vista objectiu de la teva feina, tant poden ajudar-te a trobar els errors i a solucionar-los com a buscar nous enfocaments que no se t'havien acudit. A més a més, molt sovint et trobaràs que perdràs la perspectiva del que estiguis fent a causa de portar diversos dies treballant-hi i deixaràs passar errors que no acceptaries si estiguessis veient la teva feina en fresc, però els teus companys que no han estat veient aquella feina cada dia, durant tantes hores, el veurant fresc i per tant et podran avisar d'aquests possibles errors que t'han passat per alt.

En moltes ocasions quan estàs treballant amb un estudi no saps del cert si has de seguir la feina encomanada fil per randa o si tens llibertat per a buscar vies alternatives. Per tant un altre bon consell és **aprendre quan i com pots sortir-te'n del camí marcat**. Normalment al animar el procediment, el primer d'ells més creatiu i lliure i l'altre més acotat i no tan àgil. Quan hakis d'animar un pla, et donen un storyboard que explica la seqüència, un layout i a demés unes pautes marcades pel director, res més. Després de que li donguin aquesta informació l'animador agafa la càmera, s'infla el cap a idees relacionades amb la feina que li ha estat encomanada, i es graba fent tot el que se li acudeixi que pugui ser útil com a referència per a aquella seqüència que haurà d'animar posteriorment (també pots agafar referències de pel·lícules). El director agrairà aquestes referències. Un cop presentada aquesta documentació t'acotaràn més, et treuràn llibertat marcant-te un camí més estricte que hauràs de respectar el màxim possible. Després d'aquestes aclaracions i limitacions que et presentarà el director et tocarà animar, tenint en ment que has de minimitzar errors i assegurar-te de que fas el que t'estàn demanant. És important també estar al dia amb la tecnologia, ja que l'animació d'avui en dia està completament lligada a ella, com a conseqüència **preocupat per a conèixer a fons la tecnologia i busca nove formes d'utilitzar-la**. L'animació tradicional està casi extinta i

tot i que els coneixements artístics són els realment importants, significa que hauràs de posar-te al dia amb els coneixements tècnics, com per exemple, amb el software d'animació. N'hi ha molts programes per a animar (Flash per exemple) però el que utilitzis és igual lo important és tenir coneixements de com fer-lo servir degut a que quan més el dominis més temps podràs dedicar a la part artística del teu projecte, cosa que et farà destacar per damunt de la gent que no considera important tenir nocions sobre els programes d'animació, sempre és bo saber més.

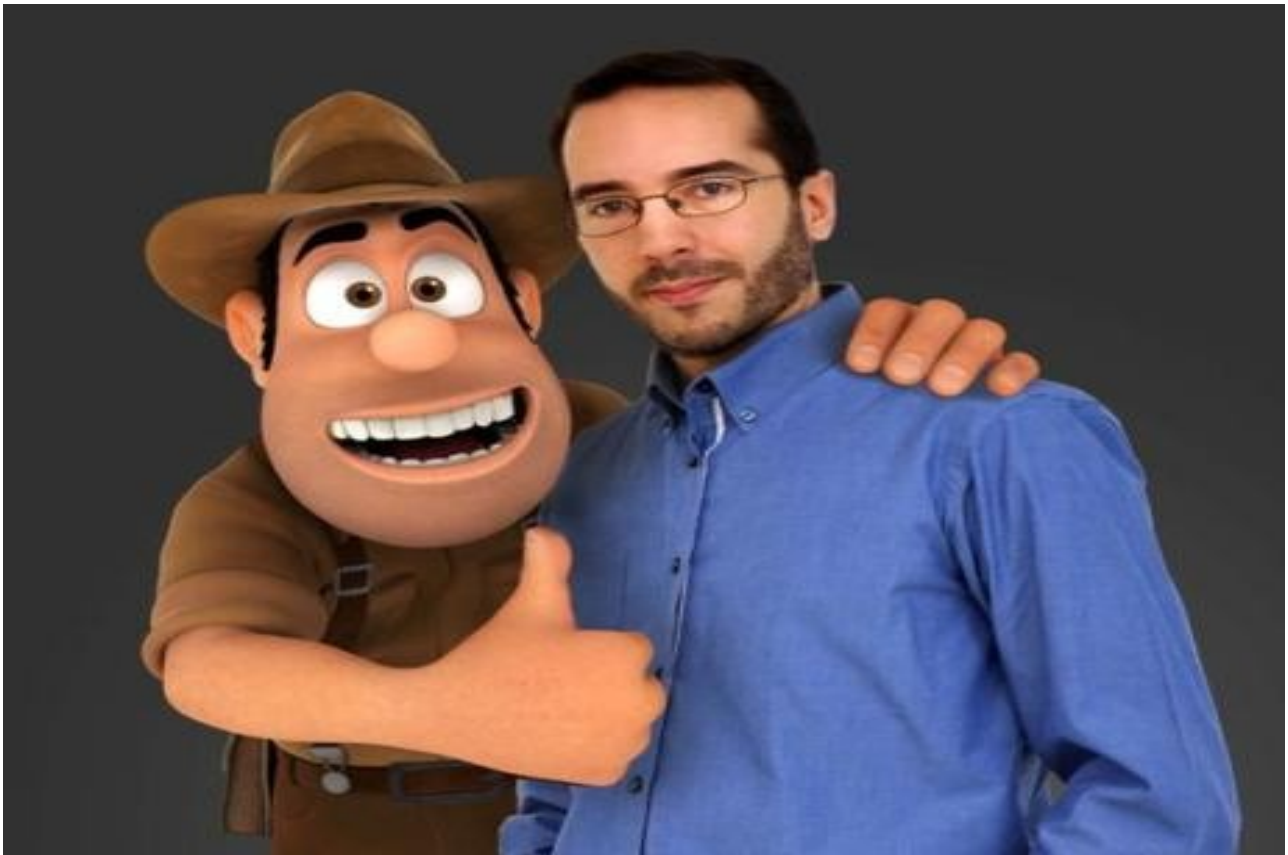
Una de les millors maneres d'avançar en el teu coneixement sobre l'animació és **aprenent dels que tenen més experiència**, que com diu la dita, sap més el dimoni per vell que per dimoni, així que sempre que puguis observa a la gent que domina aquella matèria mentre treballa, veuràs quins trucs utilitza, com utilitza certes eines, com resol situacions complexes...Et donarà dues coses: confiança i solucions. Confiança al veure que els que dominen més l'animació es troben sovint amb problemes com els que et trobes tu i els quals també han de resoldre, és clar, gràcies als anys, els resolen amb més soltura. I solucions perquè et permetrà trobar vies alternatives per a afrontar qualsevol situació sense haver d'equivocar-se, buscar una solució, tornar-te a equivocar...

Siguís humil **condedent a cada persona la part de l'èxit que es mereix**, no has arribat on ets tu tot sol, s'ha de saber valorar la feina de la gent que t'envolta, els teus companys per exemple, algú que ha fet un tutorial per internet que et va ajudat molt a controlar un programa en concret...recorda sempre la gent que t'ha ajudat a aconseguir els teus objectius.

Com a animador, la teva feina no serà solament animar seqüències, així que possiblement et demanaran que entreguis la teva feina d'una manera determinada i hauràs de complir uns requisits que molt probablement no seràn ni còmodes, ni flexibles ni agradables per a tu i que et poden limitar artísticament. Això no és per dificultar-te la feina, sinó per a facilitar la feina a la gent que després haurà de treballar amb allò. Així que com a consell l'Enrique Gato diu que **et preocupis per entendre les àrees que connecten amb la teva** ja que si ets irrespectuós amb aquests dificultaràs la seva feina posant-lis dotzenes de problemes sol perquè no t'ha vingut de gust entregar la feina de la manera en què te la demanaven. En comptes de queixar-te interessat per elles, acostat al departament que les hagi posat per a entendre-les bé per a que tingui sentit seguir-les, i fins i tot per a preguntar a veure si es podrien enfocar d'una manera diferent més còmoda per a tu. En un estudi d'animació tothom pot tenir una bona idea de cara a la feina del dia a dia, no

totes les normes estàn tancades.

Com a últim consell Gato dóna el de mentalitzar-se i preparar-se per al tipus de vida de l'animador, no tant fantàstica com podria semblar malauradament. La vida laborable de l'animador no és estable. Abans sí que si anaves a treballar a estudis anglesos o americans tenies més garantitzada una continuïtat laborable però ara ja no. Hi ha tal quantitat de projectes, estudis i produccions que molta gent viu de saltar d'estudi a estudi, cosa que comporta també canviar de país en moltes ocasions i que t'impedeix lligar-te molt a un lloc en concret. Han de saltar d'estudi a estudi perquè cada cop que els estudis acaben un projecte fan reducció de plantilla, deixant solament com a fixes a l'estudi als animadors que poden permetre's. Això també es deu a que durant els pics de producció els estudis contracten quantitats abismals de professionals i als quals després no poden mantindre. És molt semblant també al que passa en el món del cinema d'imatge real, els professionals d'aquest camp de l'art sol treballen quan els contracten per a produir una pel·lícula, i quan no tenen cap pel·lícula a fer es queden penjats esperant una trucada o en el cas dels actors anant a càstings. En les produccions d'animació és millor que el cinema en aquests casos ja que duren molt més temps. Tot i això, aquests canvis de quantitat de personal d'un estudi d'animació estàn dinamitzant molt el mercat i generen moltes oportunitats de treball a nivell mundial, i possibilitats de viatjar i veure món també. Entre els entrevistats tenim a Alfonso Salazar que està treballant per un estudi d'animació a Singapur, on també viu, però té un futur incert també ja que d'aquí tres anys quan se li acabi el contracte no sap cap on es dirigirà la seva carrera o on tindrà feina. Segons Gato lo ideal és aconseguir formar part d'aquesta plantilla fixa, però val a dir que és realment difícil, així que si és això el que vols a treballar força que val la pena!



Fotomontatge en què es veu al personatge de dibuixos animats: Tadeo Jones amb el director de la seva pel·lícula Enrique Gato.

...a qui van dirigides les pel·lícules/ sèries d'animació o videojocs:

Encara ara, malgrat els anys i el fet de que gairebé tothom gaudeix de les pel·lícules d'animació, encara que ho puguin amagar, l'animació sofreix el prejudici de que va dedicada als nens, cosa que no és del tot certa. Quan és fa una pel·lícula d'animació normalment no va dirigida a ningú en concret, tothom pot gaudir i deixar-se emportar per la història que t'estigui explicant, no per ser una pel·lícula de dibuixos animats, diràs que no la veuràs perquè és per a nens, i probablement un dia fent zapping a la televisió de casa la veuràs un moment en un canal miraràs quina era i t'enganxaràs. Sí que hi ha casos, però, en què la producció d'una sèrie d'animació, videojoc o pel·lícula va dirigida cap a un públic més concret, com els jocs de Call of Duty, o les sèries de Dragon Ball, One Piece, Fairytail, Monstre, Cowboy Beebop entre d'altres que van dirigides cap a un públic més d'adolescent o joves adults; o bé els dibuixos animats que fan pels nens de parbulari com seria el Noddy, en Pocoyó, o la Dora l'Exploradora; o bé casos en que pel·lícules d'animació tenen un contingut que potser els més menuts no entendrien com és el cas de “La Tomba de les Cuques de Llum” de l'Studio Ghibli que tracta de la guerra i és una mica

més dura que les seves altres pel·lícules, o “The Wind Rises” (l'última pel·lícula de Hayao Miyazaki) que també tracta sobre la guerra i l'home que dissenyava els avions que s'emprarien per a lluitar, un altre exemple és el que ha posat l'Alfonso Salazar que ha explicat que en l'estudi en el que treballa a Singapur estan desenvolupant una sèrie d'animació per a nens de 6 a 8 anys, o també podria ser el cas de la pel·lícula de l'Estudi Mariscal “Chico y Rita” que parla de la relació entre els dos protagonistes al llarg de la seva vida i hi ha escenes que potser no tenen un contingut massa adequat per nens petits, però de totes maneres, no hi ha cap problema si algú avi o una mare li agrada jugar al Call of Duty o mirar dibuixos animats, l'animació com diu Florence Henrard és un medi de comunicació i com a medi de comunicació tothom pot disfrutar d'ell. També és cert que l'audiència de les pel·lícules d'animació sigui majoritàriament d'infants, però els infants no van pas sols al cinema, els acompanyen els seus pares i per tant les pel·lícules han de ser agradables i divertides per als pares també, per tal de que no es quedin dormits a la butaca mirant-la.

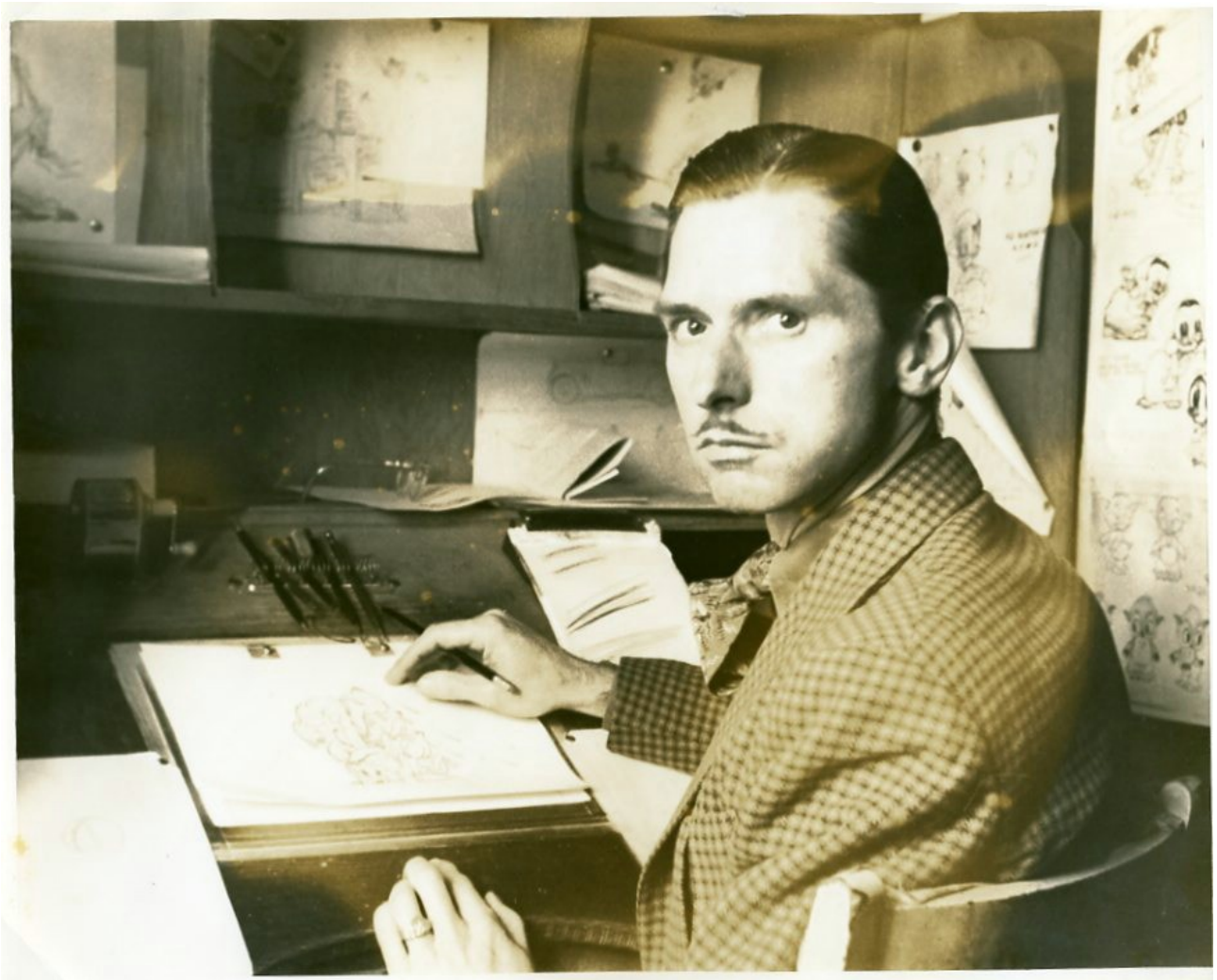
... professionals admirats d'aquest món

Els noms dels animadors més reconeguts per la seva bona tècnica, o originalitat no se senten en les converses habituals de la gent com se senten els noms dels jugadors de futbol o d'alguns personatges del cinema o la televisió. Tothom coneix a Walt Disney, i potser a algú li soni el nom d'en Hayao Miyazaki o d'en Mariscal per la pel·lícula “Chico y Rita”, però podriam dir algun nom més d'algun animador admirat per altres professionals però no per la gent que mira les seves pel·lícules? Crec que poca cosa podriam dir dels que estan, o estaven animant les pel·lícules que veiem al cinema. Aquest treball de recerca m'ha demostrat que en una pel·lícula mai és d'una sola persona quan prové d'un estudi, però que molt probablement qui s'emporta el mèrit sí que és l'individu i no el col·lectiu. Ara veurem doncs a alguns animadors a laombra, animadors d'un gran talent que gairebé ningú coneix però que van ser o són els pilars d'algunes de les pel·lícules que més t'han pogut marcar. Crec que és important donar-li's el valor que es mereixen, segurament no els podré nomenar a tots, ja que la quantitat d'artistes amb talent en aquest món és increïble, però espero que pugui encendre una mica la curiositat dels que llegeixin aquest treball de recerca i busquin més informació sobre ells o d'altres animadors.

Els grans de l'animació, alguns dels animaodors que van tenir la sort de viure en l'època daurada de Disney (on es pot obtenir molta informació sobre ells és també en els making of de les pel·lícules Disney):

Harry Love que va treballar per estudis com Disney, Warner Bros, Fritz Freleng o Hanna Barbera, va treballar en algunes de les animacions de les “Merrie Melodies” i també amb “La Pantera Rosa”.

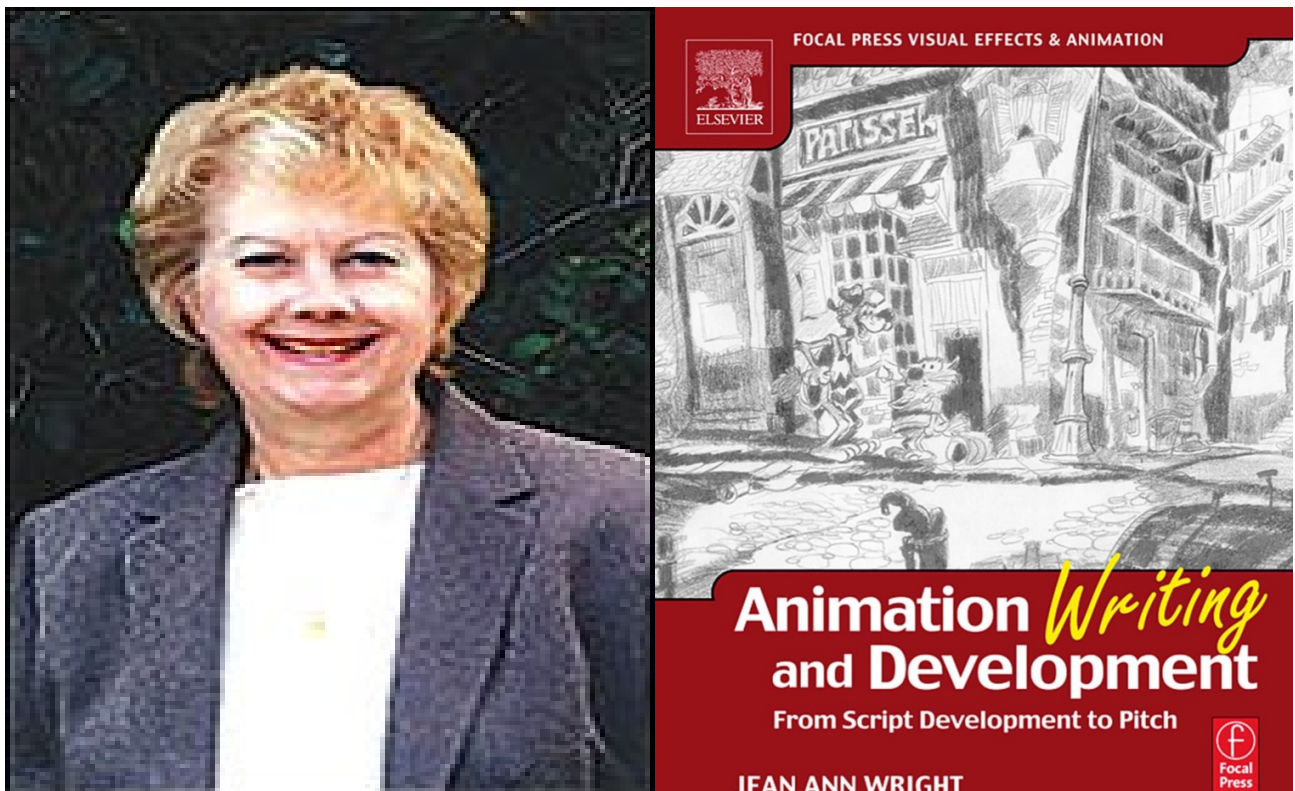
Ken Harris, l'home d'aquesta fotografia, va treballar per la Warner Bros', va treballar també per l'estudi de Hanna-Barbera i el 1970 va treballar a Disney a la pel·lícula d'animació “El Conte de Nadal” i també en els crèdits incials de la pel·lícula (“El Retorn de la Pantera Rosa” curt que surt en el video de les tècniques d'animació).



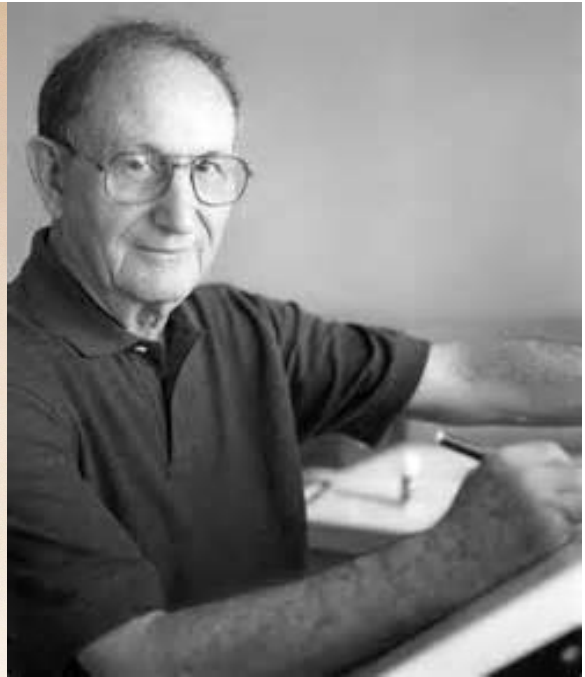
Tenim també a Richard Williams, escriptor del llibre “Kit de Supervivència de l'Animador”, el creador d'en Roger Rabbit, genial animador i a demés cal destacar també la seva feina en el seu llargmetratge “The Little Island” on podem veure com 3 personatges de mentalitats diferents (un creu únicament en la bondat, l'altre únicament en la veritat i l'últim en la bellesa) i tancades s'aguanten durant una estona en una illa (com podem veure en la imatge de l'esquerra).



Continuem amb Jean Ann Wright que va escriure el llibre de “Animation Writing and Development”. Ha participat en la producció d'animacions com “Els Picapedra” o l' “Scooby Doo”. Actualment està semi-retirada.



Bob Singer, el qual també va escriure un llibre “Com Dibuixar Storyboard d'Animació” el 1992, va ser un dels animadors, dissenyadors de personatges, artista de layout i de fons, i director de storyboards més rellevants de l'estudi d'animació de Hanna-Barbera, i va treballar en “Els Picapedra”, “Scooby Doo”, “Tom i Jerry”, “L'Ós Yogui” i també en “Els Barrufets”. Va treballar també per altres companyies: Warner Bros', UPA i Marvel.



Bill Tytla va ser un dels animadors més importants de l'època daurada de Disney, va encarregar-se d'animar personatges com el “Rondinaire”, el “Dumbo”, al vilà que exhibeix al Pinocchio, i a un dimoni que apareix en “Fantasia” de 1940. Va ser una gran inspiració per molts dels animadors que després el precedirien.



Frank Thomas va ser un dels 9 Ancians o Sabis de Disney, va animar escenes com la del petit Bambi patinant damunt del gel, la famosa escena de “La Dama i el Rodamons” menjant espaguetis, i a personatges com el Capità Garfi de Peter Pan, o la malvada, cruel i insensible madrastra de la Ventafocs. L'última participació amb Disney va ser conjunta amb la de Ollie Johnston el seu amic, però no van aparèixer com a animadors a la pel·lícula sinó com a dobladors, posant veu a dos vellets que tenen una escena en la pel·lícula de “Els Increïbles” (2004).

(A l'esquerra fotografia de Ollie Johnston i Frank Thomas passant una estona divertida junts; a la dreta frame de Bambi on el petit cervol rellisca per damunt d'un llac gelat.)



Ollie Johnston va ser un dels 9 Sabis de Disney, pioner de l'animació, i era molt amic de Frank Thomas. Johnston va animar personatges com el Pongo de “101 Dàlmates”, la pantera de “El Llibre de la Selva”, les germanastres de “La Ventafocs”, les fades de “La Bella Dorment”, entre molts altres. Va viure molt en primera persona l'època daurada de Disney. (Podem veure en la imatge de l'esquerra les empremtes de les seves mans en ciment, això a part de a Hollywood als estudis Disney també es fa; a la dreta imatge de les fades de “La Bella Dorment”).

Milt Kahl va ser també, un dels 9 Sabis de Disney. És probablement un dels millors, per no dir el millor, dels animadors de la companyia Disney, va animar a personatges tan diversos com: en Pinocchio, la fada, el rei i el gran duc de la Ventafocs, el Tigger, el Rodamons a “La Dama i el Rodamons” o al tigre de “El llibre de la Selva” en Sher Khan, entre molts d'altres. Richard Williams autor del llibre “Kit de Supervivència de l'Animador” i creador d'en Roger Rabbit anomena a aquest gran animador gairebé en cadascuna de les lliçons que explica el que dóna a pensar que Milt Kahl era realment molt sabi i que tenia molts coneixements i una molt bona tècnica d'animació. També es reconegut per les animacions de les mans dels seus personatges, fabuloses. (Dreta: fotografia de Milt Kahl treballant en el seu escriptori; esquerra: Sher Kahn).

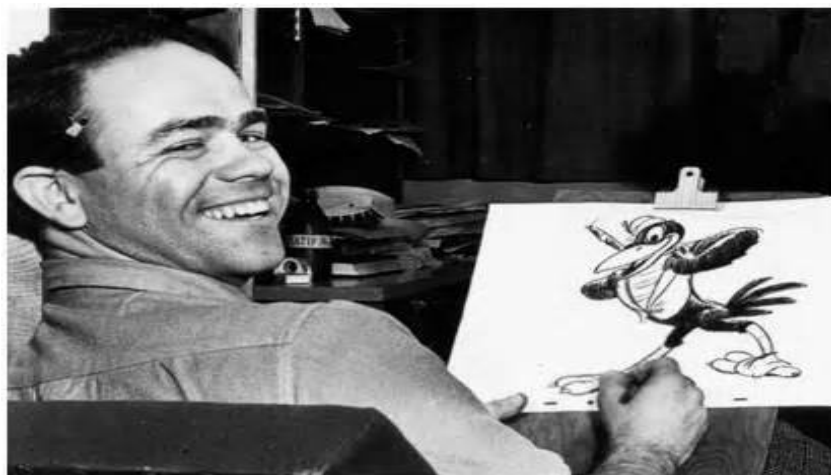


Art Babbitt un animador clau en la història de la companyia Disney, va ser el qui va dotar de vida a la madrastra de la Blancaneus. Destaca també pels seus curts d'en Goofy i per haver dissenyat a en Geppetto. Va participar en la vaga de Disney i el van despedir per les seves activitats sindicalistes tot i que temps després el van readmetre a la companyia. De totes maneres el 1948 va decidir anar a treballar en la sèrie Mr. Magoo dels estudis UPA.

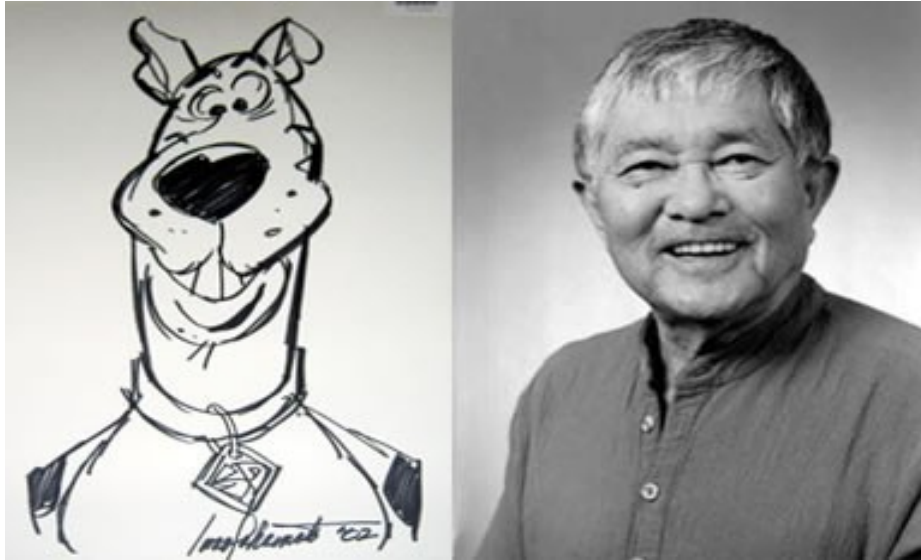


Fotografia d'Art Babbitt (esquerra); frame de la seqüència animada per Art Babbitt ("La Dansa dels Fongs" inclòs a la pel·lícula "Fantasia" de 1940)

Ward Kimball, un dels 9 Ancians de Disney (Nine Old Men), a part de ser animador es dedicava a tocar el trombó. Va animar grans personatges de les pel·lícules Disney com el "Pepito Grillo", el "Lucifer" el malvat gat de la madrastra de la Ventafocs que somia en crospir-se a tots els ratolins, els corbs de Dumbo, el gat Chesire o el conill d' "Alicia en el País de les Meravelles" i la llista segueix...



Iwao Takamoto animador estadunidenc d'origen japonés conegut pels seus treballs a l'estudi Hanna-Barbera (creant personatges com la Penélope Glamour corredora de “Los Autos Locos” o l'Scooby Doo) i als estudis Disney on va treballar en les pel·lícules de “El Llibre de la Selva”, “La Bella Dornet”, “La Dama i el Rodamons”, “101 Dàlmates” i a “La Ventafocs”. Com molts altres animadors que hem vist va tenir la sort de viure en l'època daurada de l'estudi d'animació Disney.



Lee Unkrich és el director de Toy Story 3 i també hi va participar com a doblador (posant veu a 3 personatges diferents) i com a editor, treballa a Pixar Animation Studios. Ha estat director de moltes altres pel·lícules de Pixar com per exemple “Buscant a en Nemo”, “Monstres S.A.” o del curt “El Día de los Muertos”. (Dreta: fotografia de Lee Unrich; esquerra: pòster de la pel·lícula Toy Story 3).



Carlos Grangel és un dissenyador de personatges que té un estudi a Barcelona amb els seu germà anomenat: Studio Grangel. En aquest estudi han dissenyat els personatges per a pel·lícules com “Madagascar”, “Simbad”, “Kunfu Panda”, “La Nòvia Cadàver”, “La Ruta al Daurat” ... (Dreta: fotografia de Carlos Grangel treballant; esquerra: un dels protagonistes de la pel·lícula de Dreamworks “La Ruta al Daurat” 2010).



Sunichiro Watanabe és un director japonès d'anime conegut especialment per la seva espectacular obra a Cowboy Beebop i a Samurai Champloo. Les dos sèries coincideixen amb que són una barreja bestial de gèneres, que agafats des d'un altre punt de vista podrien haver resultat ser una barreja caòtica però Watanabe sap barrejar-los de tal manera per aconseguir l'èxit entre l'audiència. Personalment el seu treball m'agrada molt en especial l'estil que dona a la sèrie Cowboy Beebop a l'opening i ending (cançó que inicia la sèrie, i la que la tanca a cada capítol, Imatge: frame de l'opening de Cowboy Beebop).



Brad Bird és una important figura en el món de l'animació, conegut per ser el director de pel·lícules com “Els Increíbles”, “Ratatouille” o “The Iron Giant” (“El Gegant de Ferro”). Era considerat un nen prodigi ja que als 13 anys va acabar la seva primera pel·lícula animada, l'estudi de Disney se'n va assabentar i el gran Milt Kahl el va voler tutorar, per a ensenyar-li bé la professió, va treballar durant uns anys a l'Estudi d'Animació de Disney i després de participar amb “Tod i Toby” 1981 va abandonar l'estudi. Anys després va participar també en la creació d'una sèrie que en l'actualitat continua sent un èxit malgrat la mà de temps que porta emitint-se: “Els Simpsons”. (Esquerra: Cartell de “Los Increíbles”; dreta: fotografia de Brad Bird).



Bruce Timm és un personatge molt admirat en l'actualitat del món de l'animació. És dibuixant de còmics, dissenyador de personatges i també es dedica a fer dibuixar animats per DC Comics però modernitzats, ha refrescat l'antic estil dels superherois. Aquí hi ha una mostra (imatge dreta) Vampirella creada per Forrest James Ackerman. Té bastant renom gràcies a les seves sèries d'animació sobre en Superman i sobre en Batman. Imatge esquerra: fotografia d'en Bruce Timm.



Jan Svankmajer és un escultor, dissenyador, poeta i animador txec, que treballa amb la tècnica de l'Stop Motion. Està influenciat per autors com Tim Burton o Edgar Allan Poe cosa que fa que les seves animacions siguin interessants, un pèl tètriques però que alhora tinguin un toc d'humor.



Actualment a Disney com a plantilla fixa tenim treballant a 20 professionals, entre ells: Lorelay Bové és una noia espanyola de 30 que porta 10 anys a Los Angeles i que actualment està treballant a Disney com a fixa. La seva feina és la de Visual Development artist, és a dir, dissenyar personatges, objectes, vestuari o els llocs on viuen els personatges o on passa l'acció. Va començar a Disney com a Becaria, els seus superiors van veure la seva feina, els va agradar i va poder participar en la pel·lícula d'animació "Tiana i el Gripau" (2009) dissenyant alguns dels seus vestits. La principal influència que va tenir va ser el seu pare que també dibuixava. Ella també utilitza el mètode mixte per a treballar, dibuixar a mà, escanejar i després pintar-lo a l'ordinador tot i que en bastantes ocasions també pinta amb pintura. A part de treballar a Disney quan arriba a casa després del seu dia laboral continua dibuixant però per a ella mateixa. (Just a sota del text tenim una il·lustració que va penjar al seu blog):



Altres treballadors de Disney són per exemple: 2 animadores (Amy i Kira), 3 supervisors d'animació (Clay, Mark i Becky), 2 artistes d'il·luminació (Olun i Diana), 2 supervisors d'efectes (Cesar i Marlon), 1 director d'art (Dave), 1 director d'imatge i il·luminació (Adolph), 1 artista d'storyboard (Leo), 1 supervisor de modelatge (Zack), 1 manàger de tecnologia (Evan), un líder de layout (Cory), 1 supervisor d'animació per ordinador CG (Sean), 1 director tècnic de personatges (Carlos), 1 supervisor de disseny de personatges (Bill) i 2 visual development artists (Brittney i Lorelay).

Hayao Miyazaki. La recent jubilació d'un dels grans mestres de l'animació de tots els temps no ha sobtat a massa persones perquè ja havia avisat d'això feia anys de que es volia jubilar, tot i que després acabava tornant a l'estudi i tornava a fer una altra pel·lícula d'un valor artístic magnífic. Pel moment sembla la seva jubilació definitiva malauradament pels fans de les seves pel·lícules. Deixa sense fer un possible projecte de futur, la continuació de Porco Rosso, un aviadador italià que té cara de porc a causa d'un encantament.



La seva jubilació va donar a pensar qui seria el seu successor, i d'aquí en van sortir diverses opcions: Mamoru Osoda, Makoto Shinkai, Masaaki Yuasa, Goro Miyazaki o en Hideaki Anno. Ara comentaré una mica per sobre a aquest 5 artistes i ensenyaré alguna peça dels seus treballs.

Mamoru Osoda, malgrat haver treballat per l'Estudi Ghibli el seu talent no va sortir a la llum fins que no va debutar amb “La Noia que Saltava a Través del Temps” i a partir de llavors tot ha anat millorant, actualment es fa fàcilment comparable amb Miyazaki tant pel seu èxit a nivell mundial com pel seu talent. Dues pel·lícules més que ha fet són: la famosa i original “Summer Wars” i “Wolf Children” (les veiem en les imatges de sota).



Makoto Shinkai té una gran capacitat per a plasmar casi idènticament la realitat en els fons de les seves animacions, i val a dir que els fenòmens meteorològics, com la pluja també son un dels seus forts, en ocasions no saps si estàs mirant una pel·lícula d'acció real o un dibuix. I tot i que pot semblar estrany el seu estil simple i fi per als personatges no desentona gens, al contrari s'hi fusiona molt bé. Algunes de les seves pel·lícules són “5 cm per Segon”, “El Jardí de les Paraules”, o “Viatje a Agartha” de temàtica sensible i existencial sempre parlant sobre amors impossibles a causa de circumstàncies, el temps o l'espai. (Aquí tenim un frame de la pel·lícula “Viatje a Agartha” on podem veure la magnificència del cel i la composició de l'escena, i a sota un altre de la pel·lícula “5cm per Segon”).



Masaaki Yuaasa, un animador molt surrealista, abstracte i experimental que sorprén al món a cada curt o pel·lícula d'animació que fa. La seva obra més coneguda és "Mind Game" de la qual en podem veure alguna imatge a continuació:



Goro Miyazaki, fill de Hayao Miyazaki, tot i que en principi es pensaven que el fill tindria d'herència el talent del pare, van oblidar-se de que el talent no sol són gens, i en la seva primera aparició a la gran pantalla amb "Cuentos de Terramar" Goro no va tenir massa èxit, tot i això no va rendir-se i ha millorat respecte a la seva primera pel·lícula amb "From Up To Poppy Hill". Aquí podem veure una escena d'aquesta segona pel·lícula:



Hideaki Anno, l'últim dels possibles successors és el que més temps porta treballant en aquest món, primer com a animador a “Nausicaa de la Vall del Vent” i després com a director. Ha dirigit alguna pel·lícula d'acció real però sense obtenir massa èxits. Ara està treballant en 4 llargmetratges sota el concepte de Rebuild of Evangelion, en els que explica una història alternativa a la de la sèrie d'animació. Aquí podem veure una fotografia d'en Hideaki en el seu petit plató, amb la Torre de Tòquio mig destruïda per darrera:



...l'incert futur de l'animació tradicional:

Les noves tecnologies i els avenços que s'han fet en aquest camp en els darrers anys, han permès que hi hagués una evolució en l'animació brutal. Ja no cal fer res a mà, amb un ordinador tens tot el que pots necessitar per animar, programes d'animació 2D, programes d'animació 3D, programes per fer fons atractius per a la teva animació, fins i tot n'hi ha que et fan els frames de la intercalació (frames que hi ha entre un frame extrem i l'altre). Però no ens deixem res? L'ésser humà ha conseguit fabricar-se tantes eines que li faciliten la feina, que ja s'ha oblidat del treball manual, i de l'esforç i suor que suposa animar tradicionalment. És com es veu reflexat en la pel·lícula de "Wall-e" de Disney que degut a tenir tanta tecnologia els éssers humans viuen en cadires amb televisors incorporats, d'on no s'aixequen per a res, vivint sedentàriament en una nau espacial al mig de l'Univers i utilitzant el planeta Terra com a abocador, seduïts per la comoditat de la tecnologia. L'aparició del 3D i de les pel·lícules animades CG (Computer Generated) va suposar tal èxit entre l'audiència i els estudis que l'animació 2D semblava que anava a desaparèixer. En aquells moments les pel·lícules d'animació 3D eren més barates i eficaces, però actualment no hi ha cap pel·lícula animada en 2D que hagi sortit tan cara com les pel·lícules d'animació 3D que es fan actualment. Hi ha gent que diu que potser només és una moda i que la gent algun dia es cansarà de les pel·lícules 3D i voldrà veure pel·lícules on es noti més la mà humana, però llavors el problema serà que potser no hi haurà animadors tradicionals lo suficientment experimentats com a per fer pel·lícules ja que de moment el futur està en les mans de l'animació 3D i les pel·lícules CG i la majoria de la gent és dedica a experimentar amb aquest tipus d'animació. De fet, és molt més còmoda i ràpida, cosa molt important en la realitat en la que vivim on passen milers i milers de successos en un tancar i obrir d'ulls.

Una cosa està clara, l'animació tradicional, sol pel fet de ser l'origen d'aquesta indústria no desapareixerà, sinó que es reduirà a ser utilitzada per a projectes d'estudiants o per a les animacions d'alguna sèrie de dibuixos animats emesa per televisió. Quedarà present també en la ment de tothom, igual que el cinema mut, o el cinema en blanc i negre que de tant en tant es recupera, com exemple tenim la pel·lícula de "The Artist" ("L'Artista") del 2011 que està en blanc i negre i no parlen en tota la pel·lícula excepte una mica al final i que explica la història d'en George Valentin un actor molt famós per les seves pel·lícules en el cinema mut, però al començar el cinema sonor veu la seva carrera afectada mentre que una jove actriu anomenada Peppy Miller es converteix en una estrella del cinema

sonor. El que és encara més probable que passi amb l'animació tradicional és que es barregi amb altres tècniques modernes, i Disney ja ho ha provat tenint un èxit grandios amb la seva pel·lícula "Paperman" feta el 2012, que combina a la perfecció el modelatge en 3D amb l'animació tradicional de tota la vida, donant-li aquella pinzellada humana que potser es troba a faltar en l'animació per ordinador. La tendència actual és barrejar tècniques de diferents tipus d'animació, agafant lo millor de cadascuna per a obtenir un resultat més original i impactant. Disney ha fet un increïble treball amb Paperman i ha demostrat que l'animació tradicional és forta i que amb els avenços de l'animació 3D, fan un bon equip.

4. Visita a Grangel Studio (Barcelona)

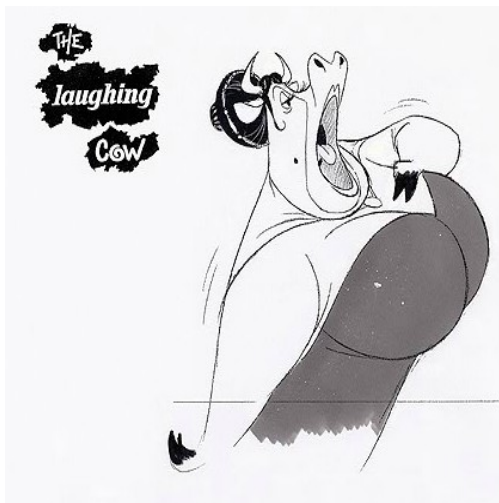


GRANGEL STUDIO

El 25 d'Octubre de 2013 vaig tenir la gran oportunitat de visitar els estudis Grangel a Barcelona.

Tot és gràcies a que un dels entrevistats del meu treball de recerca: Alfonso Salazar va respondre que una de les persones que més admirava del món de l'animació era Carlos Grangel i comentava a la seva resposta que havia dissenyat als personatges de “La Nòvia Cadàver” pel·lícula produïda per Tim Burton. Vaig sentir curiositat i vaig fer una mica de recerca per internet sobre aquest estudi; vaig trobar la seva pàgina web i em vaig quedar de pedra al veure que havia dissenyat els personatges de pel·lícules com “El Dorado”, “Spirit”, “L'Espantataurons”, “Hotel Transilvània”, “Kung Fu Panda”, “Madagascar”, “Antz”, “El Príncep d'Egipte” i fins i tot la de “Balto” una pel·lícula que sempre mirava de petita i que m'encantava. Llavors vaig pensar que seria una gran idea entrevistar a en Carlos Grangel, així que vaig preparar una entrevista i vaig enviar-la per correu electrònic a la direcció que proporciona la pàgina web de l'estudi. Al cap de poc vaig rebre una resposta que em va deixar sense alè: No podien contestar-me les preguntes ja que tenien moltíssima feina però em donaven una alternativa genial, visitar l'estudi el dia de portes obertes, el divendres 25 d'Octubre, casi que no m'ho creia.

En aquest estudi es dediquen a dissenyar els personatges que després s'animaran com l'Spirit el cavall indomable, o en Miguel de "El Dorado" o l'encantadora Nòvia Cadàver, entre molts d'altres. Sovint es dediquen a fer Prop Designs (els dissenys dels objectes que hi ha en el món on transcorrerà l'acció, com seràn les cadires, els rellotges, les culleres...) o a fer els dissenys de les lletres que apareixeràn o com a títol de la pel·lícula o als crèdits, a part d'haver dissenyat alguns personatges de logotips comercials com "La Vaca que Ríe", l'home que veu cervesa de la casa "Cruzcampo" o el simpàtic ninot de "Matutano".



© Fromageries

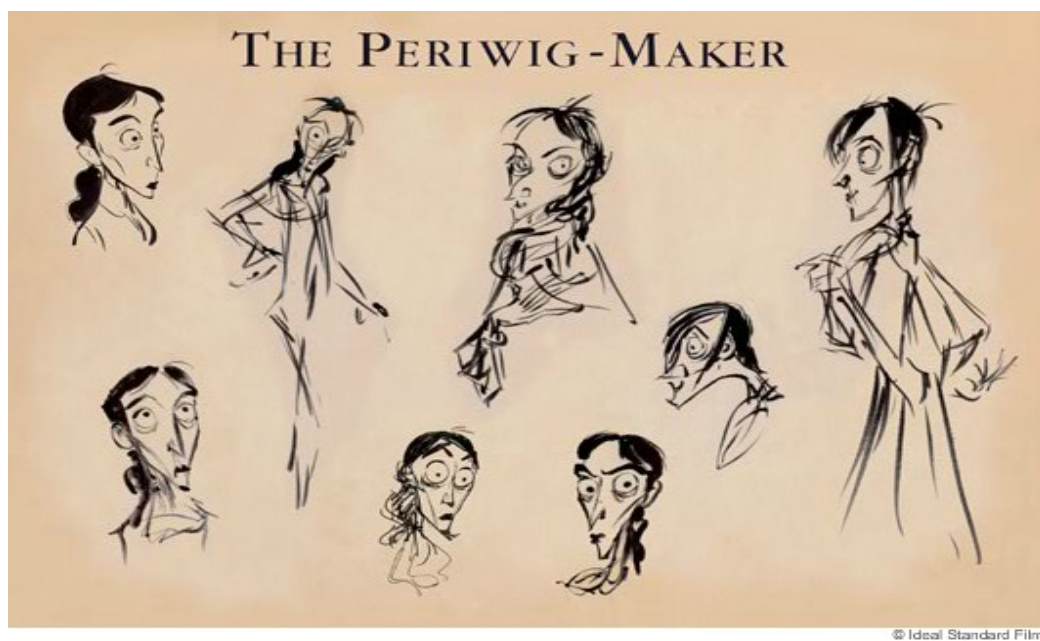


© Fromageries Bel



Està format per 5 persones: en Carlos Grangel encarregat dels dissenys dels personatges; el seu germà en Jordi Grangel que es dedica a fer els muntatges de les pàgines per a enviar-les degudament presentades als directors i de la part comercial de l'estudi apart també esculpeix alguns dels personatges; en Carles Burgès que dissenya les tipografies que acompanyaran les fulles dels dissenys de personatges o que acabaran sent el títol de la pel·lícula en la que treballen; en Jaume Esteve que s'encarrega de dissenyar els props u objectes del món en que transcorre l'acció i alguns fons; i l'Anna que s'encarrega de la part administrativa.

En Carlos Grangel va començar la seva carrera anant a Londres a treballar en una animació per l'Steven Spielberg i allà va començar tot, al tornar van crear l'estudi amb el seu germà i van anar agafant renom en el món de l'animació i la creació de personatges a mesura que treballaven en pel·lícules. En Tim Burton va descobrir-lo gràcies a que havia dissenyat els personatges per a un curt d'animació animomenat "The Periwig-Maker".



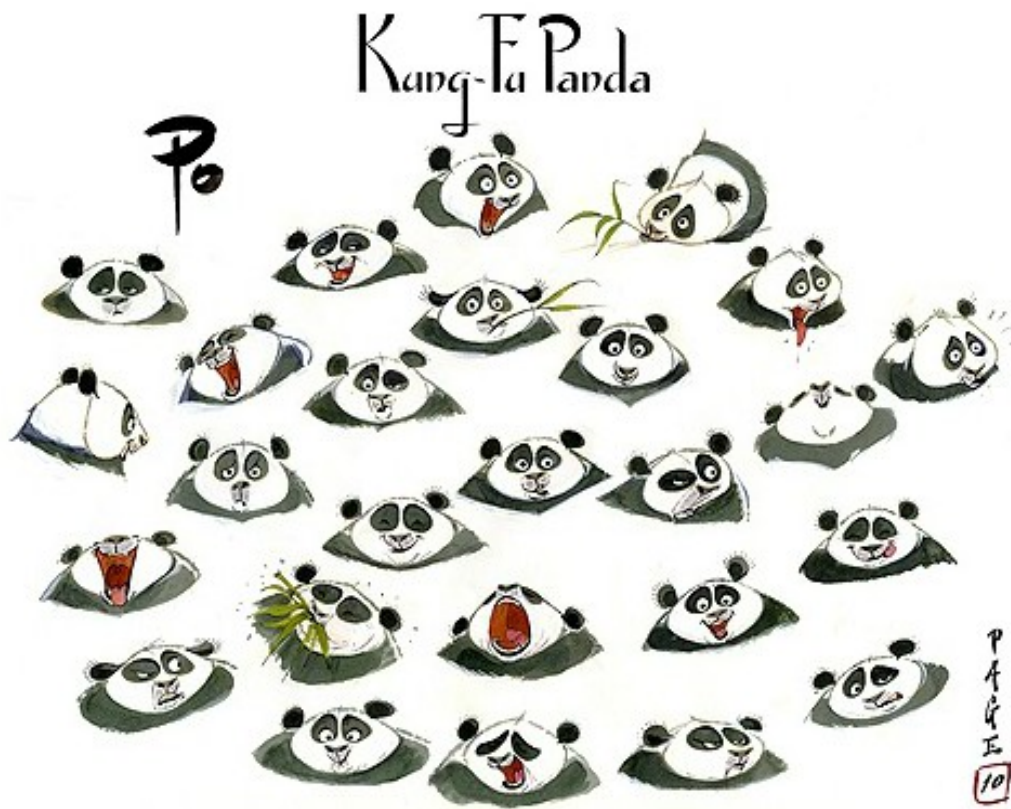
Vam poder veure el procés de creació d'un personatge desde 0, gràcies a un llibre fantàstic fet manualment sobre els dissenys de personatges de “La Nòvia Cadàver”. En aquest cas en Tim Burton ja tenia les seves idees de com serien alguns dels personatges i van partir d'aquelles idees per a buscar el resultat final, a demés al ja saber qui doblaria a alguns dels personatges es van inspirar una mica en l'aspecte físic d'aquests: Johnny Depp com a Victor i Elena Bonham Carter com a la Nòvia Cadàver.



En el cas de que es comenci de 0 i sol amb indicacions del director sobre com ha de ser el personatge (color d'ulls, cabell, alguns trets facials...) se'n fan bastants opcions, tant de cara, com de cos i se li envia al director per a veure que li sembla, el qual és el que troba la línia del personatge. En Carles Grangel ens va explicar que ell acostumava a treballar de fora a dins al personatge, és a dir, primer escollia com seria la silueta del personatge i a partir d'allà anava definint-lo físicament. Aquí veiem algunes imatges de les primeres siluetes dels personatges (on col·locats els uns al costat de l'altre també serveix una mica per a fer-se a la idea de les altures els uns respecte als altres igual que la fitxa comparativa on hi ha també les mides col·locades) de “La Nòvia Cadàver” i de “Balto”:



Després d'haver escollit el que més coincidia amb la seva idea mental del personatge ho comunica als dissenyadors i aquests parteixen d'aquest personatge escollit per a perfilar-lo fins a trobar el definitiu, provant diferents pentinats, canviant-li el vestuari, el color de la pell, el tamany del cap, etc. Quan envien la feina feta, els dissenys definitius dels personatges de la pel·lícula en la que han estat treballant ho han de presentar degudament, ha d'haver una tapa on hi hagi el títol de la pel·lícula amb la tipografia adient, acompanyat dels dissenys dels personatges de cos sencer, d'expressions facials (aquí en veiem unes quantes del protagonista de Kung Fu Panda), vestuari, i han d'anar acompanyats del seu nom amb una tipografia adient al seu caràcter o aspecte, per exemple veiem en la imatge del panda "Po" amb una tipografia que recrea la tinta xinesa.



© DreamWorks Pictures

Val a dir que arribar al personatge desitjat pel teu client, el director d'una pel·lícula és bastant complicat i no és una feina que amb un dia és fa, tot el contrari. És necessari reflexionar molt, agafar bones referències de robes, ornaments o pentinats de l'època en la que transcorre la història, i s'ha de treballar moltíssim. No ha passat mai que el primer personatge que es dissenya sigui l'escollit per a aparèixer en la pel·lícula. És molt important el disseny dels personatges igual que ho és escollir els actors adequats per a

una pel·lícula, en un càsting. Així podem dir que els personatges que es dissenyen en aquest estudi després seràn els actors de les pel·lícules d'animació en les que treballen.

El príncep d'Egipte va ser un gran repte per a ells. Era la primera pel·lícula animada tradicionalment que Dreamworks produïa i volien trobar un estil únic per a aquesta. Ja s'havien creat moltíssimes coses, el que dificulta crear coses úniques, cada cop que avança el temps queden menys coses per a crear que siguin totalment noves. En Carles Burgès va estar treballant durant molt de temps treballant en la tipografia de les lletres del títol per tal de que quedés perfecta. Una altra cosa que van comentar sobre aquesta pel·lícula va ser que trobar aquest estil tant diferent de Disney, i d'altres companyies de dibuixos animats va ser molt difícil. Van optar per l'estilització d'uns personatges bastant realistes. Al dissenyar al protagonista, en Moisés, els hi van especificar que havia de semblar jueu i diferenciar-se físicament dels egipcis entre els que vivia, però com és físicament un jueu? No és que tinguin uns trets físics molt característics, així que van optar per a fer-li un to de pell més clar i menys saturat que els demás barrejat amb el color oliva. En Carles Burgès també va proposar que el protagonista podria duir una cinta al cap que el diferenciés de la resta de personatges, a en Carlos Grangel li va semblar bona idea i així va acabar sent.

THE PRINCE OF EGYPT



© DreamWorks Pictures

THE PRINCE OF EGYPT



© DreamWorks Pictures

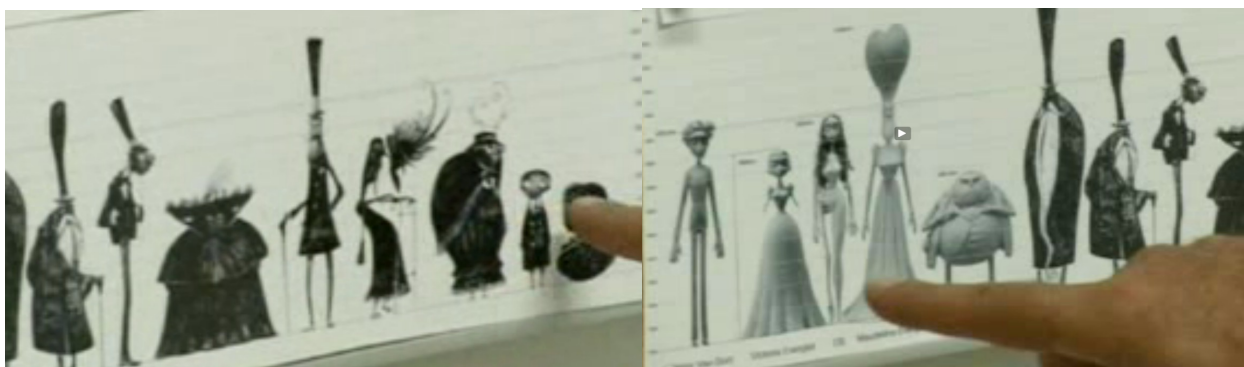
Per a poder contrastar millor els diferents colors que van utilitzar vaig agafar amb la proveta del Photoshop el color de cada personatge: el de dalt pertany als egipcis, més saturat i el segon als jueus com en Moisès molt més suau.



Spirit també va suposar un gran repte per a en Carlos Grangel ja que dibuixar cavalls no era lo seu, així que va haver de practicar moltíssim com dibuixar-los i ho va aconseguir. En la vida d'una persona creativa sempre hi ha reptes i es superen treballant, agafant referències de la realitat, aprenent les formes bàsiques d'un cavall i un cop aconseguit ja va anar definint com seria cadascun dels cavalls i el cavall protagonista, l'Spirit.

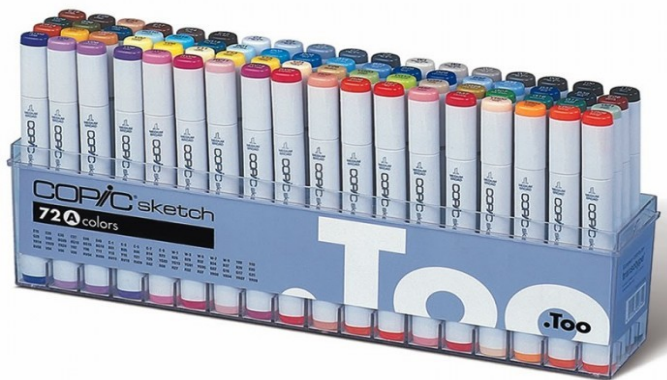


En les pel·lícules d'Stop Motion com “La Nòvia Cadàver” és molt important que els personatges dissenyats estiguin acompanyats de les mides que hauràn de fer els ninots i que hi hagi diversos fulls en la entrega en què es compari l'alçada dels personatges entre sí, ja que sinó pot resultar que la pel·lícula sigui un desastre. Primer perquè no sol es fa un ninot articulats de cada personatge sinó que se'n fan diversos per a poder grabar diverses escenes simultàniament, que passaria llavors si el ninot protagonista en una escena es vegués més alt que una porta i que en una altra escena la seva altura fos la meitat de la de la porta, hi hauria una descompensació bestial que percebria qualsevol persona que vegés la pel·lícula. Segon: també podria ser un desastre que en una escena fos correcta la diferència d'alçada entre el Víctor (protagonista de “La Nòvia Cadàver” que en aquest cas seria el personatge alt) i la Victòria (promesa d'en Víctor de “La Nòvia Cadàver” que en aquest cas seria el personatge baix) i en una altra no, i que passés que la Victòria fos més alta que el Víctor quan en realitat no ho és, llavors la gent pensaria que no un dels dos personatges no és el real que és més aviat una imitació o un altre personatge disfressat d'aquesta cosa que desconcertaria molt, per a facilitar la feina en aquest aspecte es fa una fitxa comparativa on apareixen els diferents personatges de la pel·lícula l'un al costat de l'altre, fitxa que va molt bé per saber com és d'alt cadascun dels ninots. Els escultors que estaven a l'estudi de grabació de Londres durant la producció de “La Nòvia Cadàver” van començar a esculpir els personatges sense tenir els dissenys finals basant-se amb els que en Tim Burton havia fet, i després al comparar-ho amb els dissenys a mida real dels personatges no quadrava i estava ple d'errors. Gràcies a que ho van poder veure al estudi, en Jordi que sap d'escultura va corregir aquests errors, les imatges de les diferències d'alçades o tamanys erronis apareixen en aquest llibre.

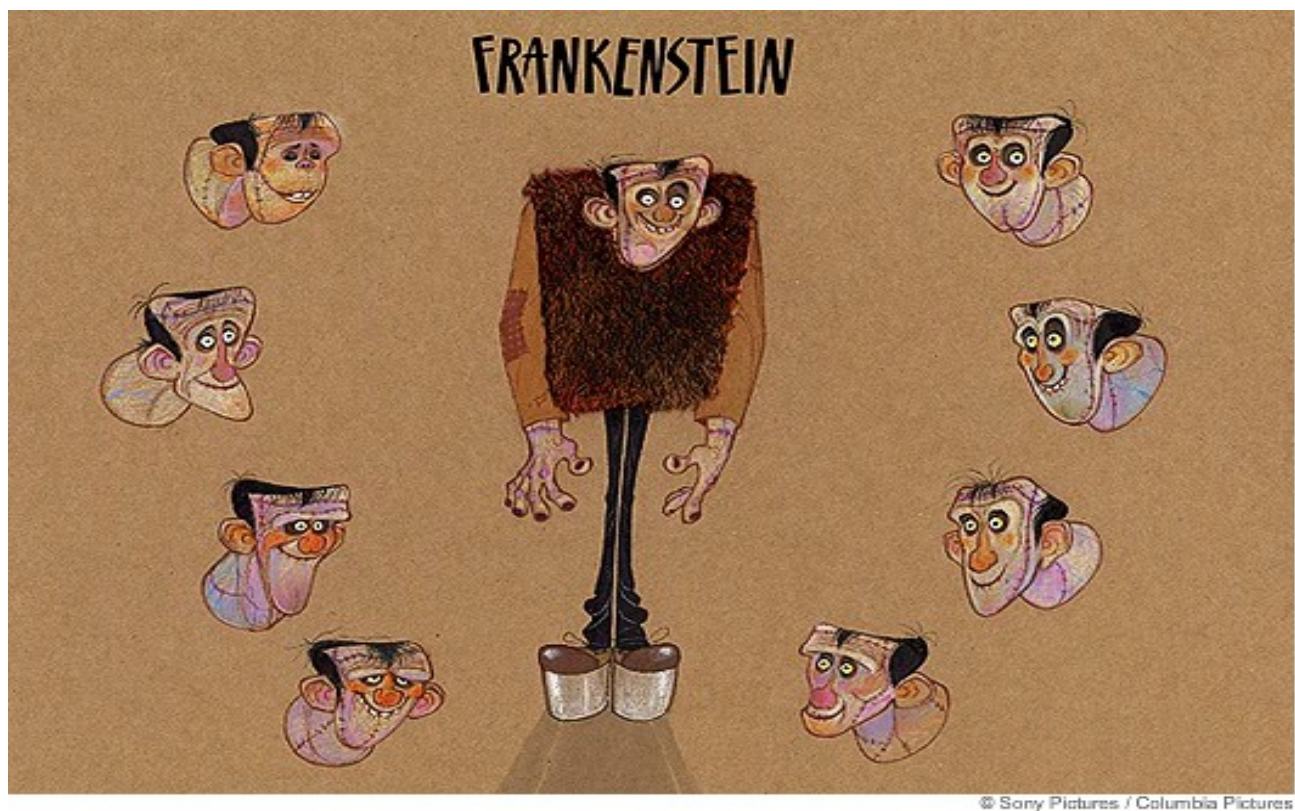


Les tècniques que utilitzen per a treballar són tradicionals, ja que ho controlen més i estan

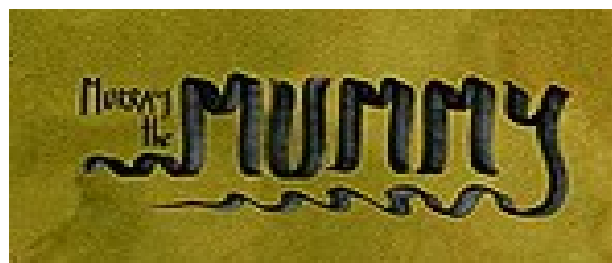
més còmodes treballant d'aquesta manera. Acostumen a treballar amb llapis, llapis de colors, goma, bolígrafs, puntafines, fulls, etc. I per al color utilitzen tècniques de pintura de secad ràpid com ara acuareles o uns retoladors anomenats “Copic Sketch” o “Promarker” que contenen una part d'alcohol per tal de que no es vegin els trassos al pintar com et passaria amb un retolador normal i corrent i queda molt més uniforme el resultat és semblant al d'un dibuix pintat amb ordinador, a més a més, el seu color és més clar i potent que els dels retoladors comuns i hi ha una gamma molt àmplia de tons.



Apart, en algunes ocasions per a acostar-se el màxim possible al resultat desitjat que volen per al personatge en el que treballen innoven provant tècniques manuals com per exemple el cas d'en Frankenstein de “Hotel Transilvania”. El seu jersei era de pell, com d'un ós o d'algun animal pelut i per a fer-la lo més realista i original possible van agafar un tros de roba pelut, el van teyir del color que volien que fos el jersei i el van colocar per mitjans informàtics com si fos el seu jersei, quedava fantàstic però finalment no es van decantar cap a aquell disseny del personatge.



O al treballar en la tipografia de la Mòmia també van buscar idees perquè quedés més original i van col·locar una vena de gassa fent la forma de les lletres i després es van inspirar en allò.



Els programes d'ordinador sol els utilitzen per a fer els muntatges de les pàgines de presentació dels personatges i en alguna ocasió per a pintar però per a poca cosa més.

Ens van explicar que s'ha d'anar amb molt de compte amb qui deixes entrar al teu estudi de creació, ja que demostrar que una idea robada és teua és molt difícil per no dir impossible. A més a més si estàs treballant per a un estudi (A) i ve el representant d'un altre estudi (B) i el del B veu les coses que estas fent per l'A o sent alguna idea sobre això li agraden i se les copia, et perjudicarà greument a part de tu i al teu estudi, l'estudi A també es veurà perjudicat. Però el que tampoc poden fer és buidar l'estudi quan ha de venir un visitant per si acàs, que no vegi res de res, ja que necessitarien tres dies per buidar-lo i tres més per tornar-lo a omplir, perdrien sis dies de treball i no s'ho poden permetre, ja que és una cosa molt comprometedora deixar entrar a segons qui a l'estudi, quan venen representants d'altres estudis pels que no treballes han de firmar un acord de confidencialitat.

Moltes vegades han treballat en projectes que no han acabat de rutllar i al final no se n'ha fet pel·lícula o sèrie. Sap molt greu també perquè hi posen totes les ganes i esforços en aconseguir un bon resultat i després resulta que sol veuen la llum 7 de cada 10 pel·lícules en les que treballen. Tenim com a exemple els dissenys que van fer per a una pel·lícula que havia de fer-se el 1991 sobre el musical "Cats" aquí veurem alguns dels fantàstics i espectaculars dissenys que van fer per a aquesta pel·lícula:





Van comentar també que tot i que a la majoria d'estudis no els hi agrada renovar de tant en tant el personal, va bé, ja que l'artista necessita rebre estímuls nous, conèixer gent nova, i si sempre estàs amb els mateixos, els artistes acaben fent tots el mateix estil.

No creuen que l'animació tradicional s'extingeixi i suposen que el 3D és com una moda, el que no saben és quant durarà. El que era extrany és que pel·lícules de ninots com les d'en Tim Burton o pel·lícules d'animació surtin més barates que les pel·lícules 3D portant molta més feina que aquestes.

Van aconsellar-nos a la Júlia, una noia que també havia vingut a visitar l'estudi Grangel, que la clau és que t'agradi, i esforçar-t'hi moltíssim, que com deia Picasso la inspiració no ve sola, la inspiració ve treballant! Si en la sèrie, pel·lícula o curt en el que treballes com a dissenyador ha de sortir una pedra durant 3 segons, hauràs de dissenyar aquella pedra vista de dalt, de baix i de tots els angles que et demanin a demés val més que no et retrassis gens ni mica en les entregues, ja que no ets tu sol qui produeix aquella pel·lícula sinó que formes part d'una cadena de treball on hi ha moltíssimes persones implicades, i formes part de la preproducció, hi haurà persones que necessitin veure la teva feina acabada per a començar la seva, és a dir, que si tu et retrasses, retrassaràs a tots els altres i a part perjudicaràs la teva reputació com a dissenyador i al veure que no ets massa fiable amb les dates d'entrega alguns estudis d'animació pot ser que deixin de confiar en tu i perdis oportunitats de treball.

Vaig tenir l'oportunitat de fer-me una fotografia amb ells (d'esquerra a dreta: Carles Burgès, Jaume Esteve, Carlos Grangel, jo i en Jordi Grangel) i a demés de que em signessin una pàgina dels dissenys de “El Príncep d'Egipte”.



Crec que vaig tenir molta sort de poder veure per dins el seu estudi, els seus espais de treball, l'ambient, la fantàstica decoració, tot. I sobretot vaig tenir molta sort de conèixer a aquests gran artistes, i persones, que formen l'estudi, cadascun amb els seus talents propis. A demés ens van tractar excel·lentment, van ser molt acollidors i amables responnent totes les preguntes que teniam, la Júlia, la Dolors i jo, i personalment vaig passar una estona molt entretinguda i divertida amb tots ells, va ser una experiència molt enriquidora.



Al sortir de l'estudi vaig trobar-me amb en Jaume Esteve, treballador de l'Estudi Grangel, que anava cap a la mateixa direcció que jo i vam estar parlant una bona estona. Ell treballa a l'Estudi Grangel i els caps de setmana, dissabtes i diumenges pel dematí va al Parc Güell a vendre alguns dels seus dibuixos. Em va explicar que t'has de dedicar a una cosa que t'agradi, sobretot en aquest món, que encara que no ho sembli és bastant dur. Treballes moltes hores, de 14 a 15 cada dia per aconseguir el resultat que desitges obtenir, molt sovint quan acabes una producció et sembla estrany fins i tot veure que existeix la llum natural del carrer, que hi ha gent passejant i automòbils per les carreteres, però que com que t'agrada el que fas no t'importa. Va fer una comparació de la vocació d'artista amb l'amor: quan estàs enamorat veus a aquella persona perfecta i per molt malament que et tracti el continues estimant al igual que el dibuix o l'art que per molt esforç, temps i dedicació que requereixi fent que perdis fins i tot el món real que t'envolta de vista, t'agrada dedicar-t'hi, no pots evitar-ho.

Com a personatges del món de l'animació, el disseny i el còmic que admirava va anomenar a en Jean Guiraud Moebious, en el seu treball de Blueberry un western i sobretot en els seus treballs posteriors on es veia el seu món personal, ple d'aventures i monstres imaginaris, deia que ha de ser fantàstic poder deixar volar la imaginació de tal

manera; a en Frankin; a en René Tardi; i sobretot a en Carlos Grangel, un magnífic dissenyador de personatges, amb el que treballa.

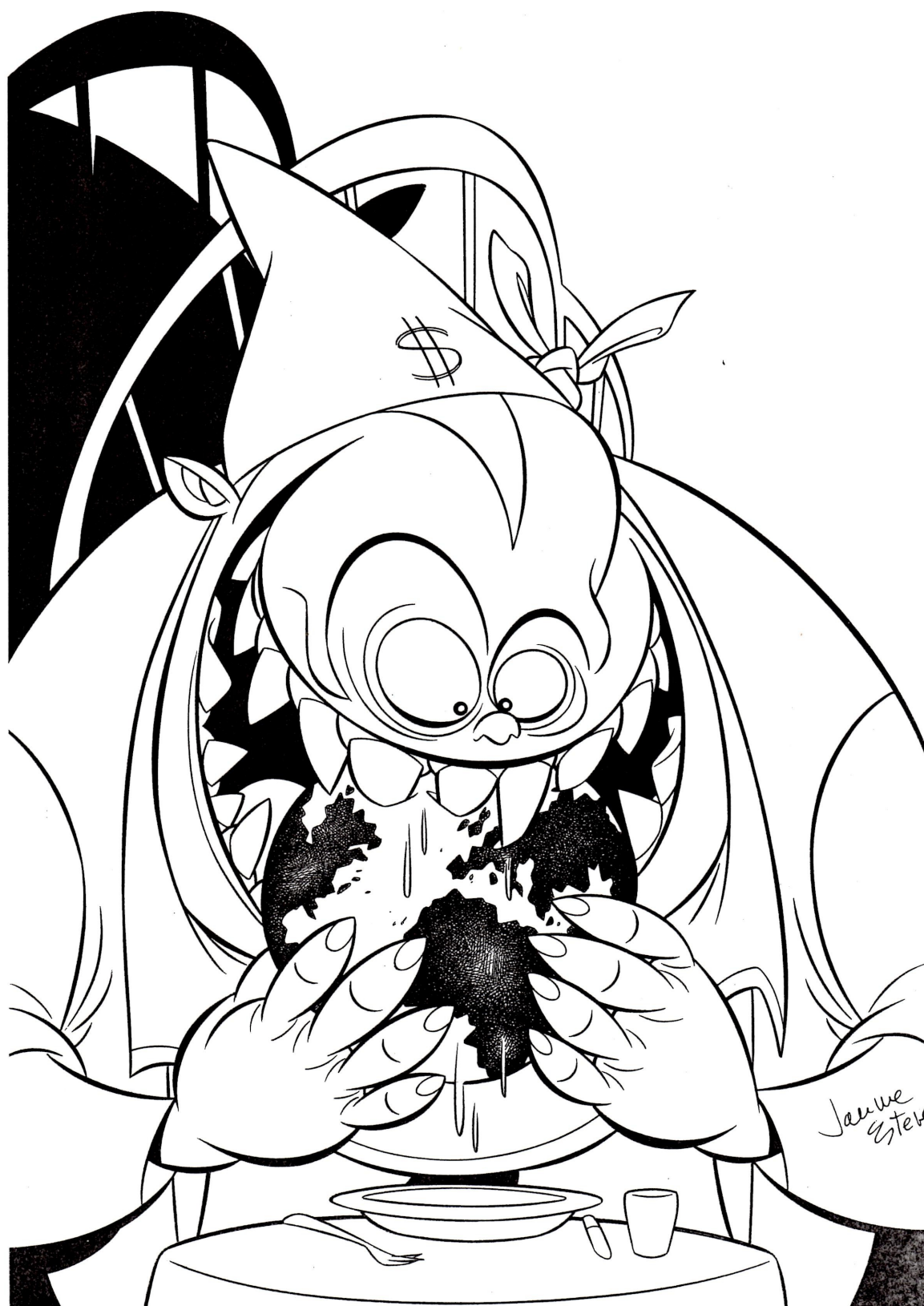
El que l'inspirava de jove era la naturalesa sobretot, va haver una època de la seva vida en la que va dedicar-se a dibuixar únicament arbres, li fascinaven. A mesura que passaven els anys també el van començar a inspirar l'arquitectura entre moltes d'altres coses però la naturalesa continuava present.

Vaig preguntar-li també com veia la situació de la il·lustració i l'animació a Espanya, i em va afirmar que d'animació hi havien diversos estudis però que aquí es fan bàsicament les parts creatives i que la part d'animar, de moure el ninot o dibuix la fan a llocs on surt més barat de produir, com a per exemple Xina. Ningú vol invertir massa en res, tenen por de perdre els seus diners invertits, però que és molt injust per als il·lustradors de llibres, per exemple, que han de cobrar sol 30 euros per una il·lustració de 2 pàgines a color i on hi apareixen animals bastant realistes, una persona no pot viure així treballant tant per tants pocs diners, un dibuixant també ha de pagar la llum, el pis, l'aigua i alimentar-se. El que han de fer els artistes llavors és baixar la qualitat de la seva feina per tal de que valgui realment 30 euros, i això és el que fa que no es vegi molta qualitat en el món de l'animació i la il·lustració espanyola i catalana, quant realment hi ha molt talent! Però no poden permetre's treure'l a la llum en els seus treballs perquè estan mal pagats. Pel contrari a altres països als il·lustradors els hi paguen el que toca i tenen l'oportunitat de treballar molt més a fons cada il·lustració ja que els hi paguen d'una manera molt més justa i adequada que aquí.

Pel que fa a les dones diu que, que no hi hagi massa dones dedicant-se a l'animació no és qüestió de si és una feina per homes o per dones ja que l'animació és bastant neutral en aquest sentit, s'explica igual que a la carrera per a ser professor infantil hi hagi més noies, els hi agrada més, igual que crear cotxes, robots o programar amb ordenadors que els agrada més als nois tot i que hi ha excepcions en ambdós casos. Però pel que fa a la il·lustració, sobretot a la dels nens petits on hi apareixen imatges més bufones, hi ha un munt d'animadores treballant-hi i amb un gran talent.

El que més li agrada de la seva feina és la part creativa, el fet d'haver de crear de 0 personatges o objectes d'un món, inventar coses noves intentant que no s'assemblin a les ja existents, fer una cosa única, però troba en falta la estabilitat econòmica, al finalitzar una producció no saps que pot passar-te, si continuaràs tenint feina al mateix lloc o

hauràs de començar a buscar nous llocs on treballar. Aquí tenim dos dels seus dibuixos, que em va regalar. Va estar un plaer poder parlar amb ell, un professional de cap a peus i també una gran persona.





5. Conclusións finals:

Per a mi ha estat una gran experiència poder preguntar a veritables professionals d'aquest món sobre la seva feina, els seus mètodes de treball, els seus gustos, etc. El fet de rebre les seves entrevistes ha estat realment gratificant i molt interessant. Fer les entrevistes m'ha permès endinsar-me més personalment en el món de l'animació, impregnar-me de la seva essència, agafar referències sobre els artistes entrevistats i sobre als qui aquests artistes admiren, m'ha expandit molt el meu lleu i superficial coneixement que tenia sobre l'animació, com diuen en alguna de les entrevistes el comunicar-te i connectar sigui per xarxes socials o cara a cara amb altres artistes et motiva, t'estimula i et permet descobrir professionals, curts d'animació, o pel·lícules magnífiques que tu tot sol mai haguéssis tingut l'oportunitat de trobar. Crec que aquesta és una professió apassionant tant animar, com col·laborar fent els fons, les històries o guions, el disseny dels personatges o del món en que transcorrerà l'acció, i tot i que he pogut veure i comprovar que és un món molt dur i esgotador, val la pena. Veure el resultat final d'una pel·lícula, curt o sèrie d'animació o d'un videojoc i pensar jo he participat en això, he ajudat a fer que això sigui el que és. Admiro profundament a tots els professionals que s'hi dediquen, a els que he entrevistat, als pioners, als joves que algun dia s'hi dedicaran, és magnífica i increïblement complicada la feina que fan.

6.Enllaços interessants (Blogs i pàgines web):

Blogs i pàgines web dels entrevistats:

joseluislosilla.blogspot.com.es

javierbandeira.blogspot.com.es

<http://www.florencehenrard.com/>

<http://alfonso-salazar.com/>

<http://alfonso-salazar.blogspot.com.es/>

<http://elsasketchportfolio.blogspot.com.es/>

<http://elsasketch.blogspot.com.es/>

Altres webs:

<http://www.annecy.org/>

<http://nonstopbarcelona.com/nonstop-tv/>

<http://trazos.net/blogs/noticias/item/788-10-consejos-animacion-3d-enrique-gato>

<http://graffica.info/10-consejos-animador-enrique-gato/>

<http://pda-films.com/portfolio/los-hijos-del-ayllu/>

<http://dlastframe.com/>

<http://www.disneyanimation.com/studio/people>

<http://grangelstudio.com/>

<http://www.ghibli.jp/>

<http://cinemania.es/noticias-de-cine/el-relevo-de-miyazaki-los-nuevos-maestros-del-anime>

<http://www.bottom-of-the-ninth.com/>

<http://www.carlesporta.com/>

<http://www.allakinda.com/index.php/about/>

<http://www.aardman.com/about-us/>

<http://bobbypontillas.blogspot.com.es/search?updated-max=2013-04-17T00:53:00-07:00&max-results=50>

<http://www.disneyanimation.com/>

<http://blueskystudios.com/>

<http://chicoandrita.com/ficha-tecnica.html>

<http://dlastframe.com/son-las-nuevas-tecnologias-el-principio-del-fin-del-2d/>